月刊コインジャーナル7月号　平成9年6月30日発行（昭和56年11月24日 第三種郵便物認可）第22巻 第7号　通巻259号　毎月30日発行

The Coin Op.Journal

月刊コインジャーナル

【特集】「'97ベストインカム大賞」上半期中間集計発表

いちから始めるアミューズメント・インターネット②
～ロケーションにインターネットは必要か～

アタリゲームズ社創業25周年記念特集

懐かしのマシン⑧（スペースインベーダー）

7
JULY 1997

今月の表紙　ブラッディロア　(株)エイティング／(株)ライジング

ILLUSTRATION;NAOCHIKA MORISHITA/CARAMEL MAMA

sigma

夏の特別編

夏の予告

お待たせしたぶん、がんばります。

実は、とってもいい話があるんです。
AOUショーでは参考出展だった話題作「クリスタルビンゴ」
中身も見た目も、磨きに磨いていよいよデビュー。
まだ誌面でお見せできないんですけど、
プライベートショーで、ぜひ。

お待たせしたぶん、会いたいです。
ぜひ直接、あなたのその目で見てもらいたい
「いい話」がいっぱいのシグマ、夏のプライベートショー。
量産型「クリスタルビンゴ」やSC向けシングルマシン、
などなど、内容濃いです。

直接お会いして、がんばります。

夏の本番

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

プライベートショーで、あなたと、いい話。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

東京と大阪の2会場で、7月上旬開催予定。

量産型クリスタルビンゴ、SC向けシングルマシン等新機種を発表展示。また技術講習会、営業講習会も同時開催。マシンメンテナンスや接客等、シグマのノウハウをぜひお持ち帰りください。詳しくは当社営業担当まで。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

THE DERBY MARK-VI
ザ・ダービー・マークVI

ビンゴもいいけど、ダービーもすごい。今やすっかり街の大型定番。どデカモニターに、ど重低音。迫真の実況に、リアルな競走馬の走り。迫力が違う。インカムが違う。リピーターの多さも、マークVIの自慢です。

楽しくて役に立つ、シグマのホームページ開設。〈URL〉http : // www.sigma.co.jp/

株式会社 シグマ

東日本販売部
□本　　　社 〒150 東京都渋谷区東3-14-15 MOビル TEL.(03)3486-5751 FAX.(03)3486-5770
□札幌営業所 〒060 北海道札幌市北区北七条西2-6 37山京ビル422号 TEL.(011)728-3341 FAX.(011)728-3343
□名古屋営業所 〒465 愛知県名古屋市名東区上社2-210 北村第二ビル4階B号 TEL.(052)779-0921 FAX.(052)779-0923

西日本販売部
□大阪営業所 〒532 大阪府大阪市淀川区西中島5-7-11 第8新大阪ビル601号 TEL.(06)302-2239 FAX.(06)302-1332
□福岡営業所 〒812 福岡県福岡市博多区博多駅東3-11-14 博多第3ムカヰビル304号 TEL.(092)482-2421 FAX.(092)482-2442

©1997.SIGMA,INC. All rights reserved

BALLY'S ORIGINAL SLOT MACHINE

WE MAKE FOR YOU,
YOUR ORIGINAL SLOT MACHINE
AND ANY OTHER VIDEO GAMES.

BALLY SERVICE, CO ®

BALLY バーリーサービス株式会社

大阪本社：〒542 大阪市中央区高津2-7-3 TEL.06-213-5255 FAX.06-211-7375
東京本社：〒106 東京都港区東麻布3-8-10 TEL.03-3582-0857 FAX.03-3582-4735

振込銀行：住友銀行日本一支店 当座番号 270270

みんなのハートフル･コミュニケーションツール

Cellage™ ●セラージュ●

シールプリント機

新セラージュ リニューアル デビュー

【新セラージュ製品特徴】

★256カラーになって、フレームデザインのバリエーションが豊富に。
★カメラチェンジでハイクォリティな画質。
★カーテンが新素材･新デザインで高いアイキャッチ性。

ハラハラ、ドキドキ!!

黒ひげ危機一発

©1997 TOMY

仕様･寸法：W800×D500×H1,860(mm)
重量：150Kg　消費電力:100W

注目のポイント

★一目瞭然！アイキャッチ性の高い「黒ひげキャラクター！」
★筐体サイズに注目！省スペース設計で店舗の有効活用ができる！
★大容量の景品ストック。多種類(最大１４種類)の景品が入るから日常のメンテナンスもラクラク！

遊び方

★コイン投入後、ゲームが音声と光りの演出でスタートします。
★９つのボタンを一つずつ押して行きます。無事に８つのボタンを押すことができれば見事クリア！
★クリア後、景品ディスプレイ部のルーレットが点滅するので、プレイヤーはストップボタンにより欲しい景品を手に入れることができます。

製造発売元
YUJIN 株式会社 ユージン
〒124 東京都葛飾区立石3-19-3
TEL 03-3696-6001

総販売元
「遊び」をクリエイトする―― 株式会社ナムコ
本社 〒146 東京都大田区矢口 2-1-21 TEL. 03 (3756) 2311 (大代)
販売一部 (東京) 〒146 東京都大田区多摩川 2-8-5 TEL. 03 (3756) 2311 (大代)
(札幌) 〒003 北海道札幌市白石区菊水 3条1-8-2 TEL. 011 (822) 5002 (代)
(名古屋) 〒461 愛知県名古屋市東区泉 2-24-27 TEL. 052 (933) 6305 (代)
販売二部 (大阪) 〒564 大阪府吹田市江の木町 20-10 TEL. 06 (338) 3511 (代)
(福岡) 〒812 福岡県福岡市博多区上牟田 2-12-24 TEL. 092 (474) 5605 (代)

©1997 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

今夏発売

対戦ホットギミック™

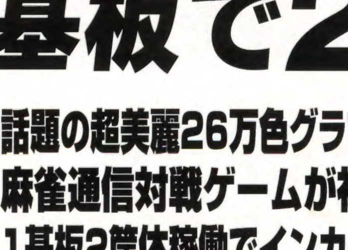
彩京初の麻雀ゲーム新登場!!

1基板で2筐体の通信対戦が可能

話題の超美麗26万色グラフィックスで
麻雀通信対戦ゲームが初登場。
1基板2筐体稼働でインカムも倍増!!

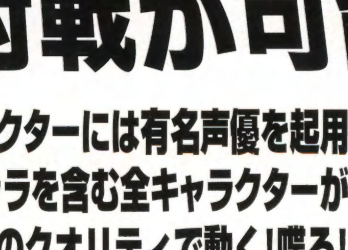
通信対戦
シングル稼働可能

登場キャラクターには有名声優を起用
隠しキャラを含む全キャラクターが
イラストのクオリティで動く!喋る!



超美麗26万色

登場キャラクター総勢10名以上



©1997 PSIKYO

開発・販売元
彩京 AMUSEMENT WORKS PSiKYO
株式会社 彩京
〒164 東京都中野区中央5丁目8番5号 オースミビル2F
TEL／03-5340-8768(代表) FAX／03-5340-8968

野性の息吹が聞こえる
獣達の熱い闘いが
リアルな3D空間で展開する

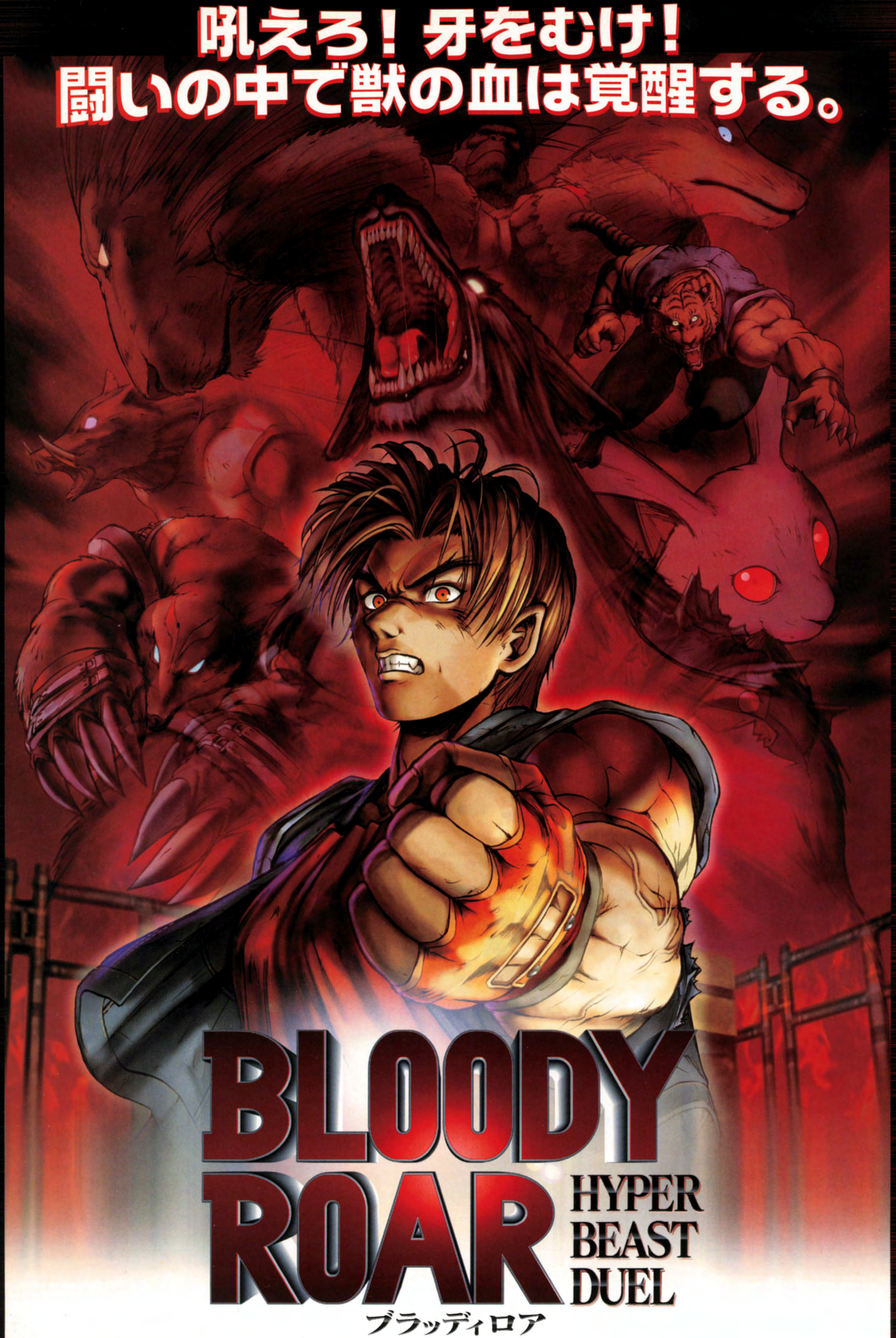
人間を超えた壮絶な決闘それは
獣化
変身
から始まる!!

- 「獣+人間」と言うニューコンセプトの3D対戦格闘!
- 全キャラが変身パワーアップする「獣化」システム搭載!
- 誰でも簡単にビーストボタンだけで獣化パワーアップ!
- 獣化時は攻撃ボタンにビーストボタンがプラスされ、多彩な技が展開!
- 技の残像、ヒット時のエフェクトを3Dで再現した迫力の映像はプレイヤーをクギづけ!
- 対戦中にいつ獣化すべきかの新しい駆け引きが生まれる!!

総発売元 8ing EIGHTING CO., LTD. 株式会社 エイティング
〒144 東京都大田区西蒲田7-32-2 北原ビル4,5F
Tel. 03-5711-8181 Fax. 03-5711-8180

開発元 RAIZING 株式会社 ライジング
ライジングホームページ http://WWW. RAIZING. CO. JP/

総販売代理店 ABLE CORP
株式会社エイブルコーポレーション
ABLE CORPORATION, LTD.
〒171 東京都豊島区池袋 4−8−3 エイブルビル
Tel. 03(3988)2061(代) Fax. 03(3986)5180



©EIGHTING/RAIZING 1997 ©1997 HUDSON SOFT

ILLUSTRATION:NAOCHIKA MORISHITA / CARAMEL MAMA

充実のラインナップ

CAPCOM

似顔絵スタンプ作成機

My Stamp™

マイスタンプ

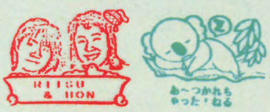
© CAPCOM CO., LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.

いつでもどこでも似顔絵スタンプ

スタンプカラーも全5種類

- 似顔絵スタンプ、オリジナルイラストスタンプの好きなコースが選べます。
- 小さく可愛いキーホルダータイプだから鞄につけてもGOOD!
- インクカラーも5種類の中から選択。
- 豊富なフレームバリエーション。
- レバーとボタンで簡単操作。
- 文字入力もらくらく簡単。

フレーム絵柄はなんと、70種類!
さらに、72種類ものオリジナルイラスト集の中から用途に合わせた絵柄も選べます。



- 外形寸法／約670mm（幅）×約800mm（奥行）×約1,900mm（高さ）
- 消費電力／220W

AM

"マイスタンプ"は（株）カプコンと松下電器産業（株）との共同開発商品です。

WRIST WATCH

© CAPCOM CO.,LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.

AM OP

カプコンオリジナル

リストウォッチ

- 10種／100個入り（大80個／小20個）

腕にキラリ個性が光る!!

NEW OOB・50

© CAPCOM CO.,LTD.
1996 ALL RIGHTS RESERVED.

AM

（ニューオオビ・50）

NEW OOB・50

機能性、操作性、臨場感をさらに追求!!

- 外形寸法／1,140mm（幅）×2,200~3,700mm（奥行）×1,875mm（高さ）
- 消費電力／350W

POKONYAN JUMBO FRIEND

© 1997 藤子プロ・NHK・NEP・小学館・日本ヘラルド映画
© CAPCOM 1996

AM

ノート&鉛筆ベンダー式プライズマシン

ジャンボフレンド™

大好評の「ポコニャン」シリーズ当たりが3種類、ジャンボになって登場!

- 外形寸法／700mm（幅）×550mm（奥行）×1,820mm（高さ）
- 消費電力／70W

OP レンタルグループにて取り扱っています。 AM AM販売事業部にて取り扱っています。

販売のご用命はAM販売事業部／レンタル・リースのご用命はレンタルグループまでお申し付け下さい。筐体のデザイン・仕様等を予告なく変更する場合があります。あらかじめご了承下さい。

レンタル事業部／〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 TEL.(06)920-3631 FAX.(06)920-3632
札幌営業所／TEL.(011)642-8340 FAX.(011)642-8731
仙台営業所／TEL.(022)282-5311 FAX.(022)282-5313
新潟営業所／TEL.(025)286-2041 FAX.(025)286-2043
関東営業所／TEL.(03)3340-0737 FAX.(03)3340-0701
名古屋営業所／TEL.(052)778-1117 FAX.(052)778-1119
近畿営業所／TEL.(06) 946-4054 FAX.(06) 946-7429
岡山営業所／TEL.(086)246-4191 FAX.(086)246-4193
福岡営業所／TEL.(092)629-5100 FAX.(092)629-5103

カプコン アミューズメントマシン

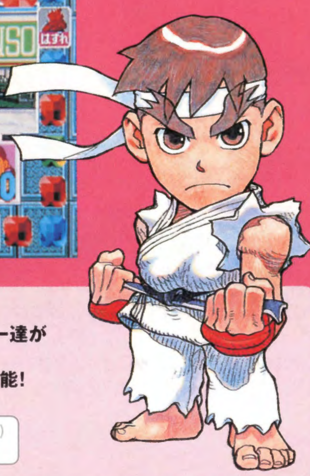
シングルメダルシリーズ 第3弾

スーパー メダルファイターズ™

© CAPCOM CO., LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.

今度のリュウはメダルゲームで勝負だ!!

新登場!!



- ●1ゲーム最大15ベットまで可能!
- ●カプコン格闘ゲームの人気キャラクター達がメダルゲームに登場!
- ●スーパーチャンスで最高99枚ゲット可能!

●外形寸法／500mm(幅)×570mm(奥行)×1,419mm(高さ)
●消費電力／130W

AM

※キャスター付で移動もラクラク!!

IMPRESS

© CAPCOM CO.,LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.

AM
OP

ビデオゲーム筐体
インプレス™

時代が求めた新たなる付加価値の創造

●外形寸法／730mm(幅)×920mm(奥行)×1,460mm(高さ)(アイキャッチ含まず)
●消費電力／150W

MAGICAL PUMPKIN

© 1976, 1988, 1993 SARIO CO., LTD. NO-S7-03-04-03
© CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.

AM

ハローキティライド
マジカルパンプキン™
ブルブルハンドルでチビッコ達は不思議な国で大はしゃぎ

●外形寸法／1,580mm(幅)×1,640mm(奥行)×1,950mm(高さ)
●消費電力／210W

BOMBER MAN

© HUDSON SOFT
Produced by EIGHTING

AM

シングルメダルシリーズ
ボンバーマン みそボンルーレット

子供達に大人気の「ボンバーマン」がメダルゲームで登場!!

ボンバーマンは、(株)ハドソンのキャラクターです。

●外形寸法／500mm(幅)×570mm(奥行)×1,419mm(高さ)
●消費電力／130W

※キャスター付で移動もラクラク!!

カプコンホームページ http://www.capcom.co.jp/ カプコンFAX通信 FAX:03-5950-4820

株式会社カプコン
<AM事業本部>
●本社 〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3番 TEL(06) 920-3633 FAX(06) 920-5133
●東京支店 〒163-02 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階) TEL(03)3340-0730 FAX(03)3340-0701

The Future Is Now
SNK

ついに出た！高インカムの切り札!!

記録破りのスーパースター達がネオプリントスペシャルに登場!!

ヒットチャートを快進撃！
いま注目のスーパーグループ！

ネオプリントスペシャル
MAXバージョン

MAXをメインに、安室奈美恵、SPEEDという超豪華ラインナップ

小、中学生を中心に圧倒的な人気！

ネオプリントスペシャル
SPEEDバージョン

SPEEDをメインに、安室奈美恵、MAXという超豪華ラインナップ

Namie Amuro VERSION
NEO PRINT SPECIAL

全国のファンが待っていた！

ネオプリントスペシャル安室奈美恵バージョン

あこがれの2ショットが実現する！安室奈美恵をメインに、
MAX、SPEEDという超豪華ラインナップ

何回プレイしても、やっぱり楽しい!

「3重合成」+「2重撮影」2つの撮影モードを搭載した
シールベンダーの決定版。

新登場

リピート率を上昇させる！フレームと背景をミックスする「おすすめモード」と、
2つのポーズを1枚のシールにする「アレンジモード」を搭載。
「ネオプリント」の美点は、もちろん継承。
◆カラー、セピア、モノクロ。3種類のカラー選択が可能。◆ローメンテナンスで定評のあるロール式高速プリンター。

高機能、高品質。そして、安定した高インカム。ロケーションの定番「ネオプリント」はさらなる進化を続けます。

NEO プリント SPECIAL™

NEO プリント Multi™

●使用電源：AC100V±10（50/60Hz）
●消費電力：260W
●本体重量：134kg●本体外形寸法(mm)：
幅680×奥行1227×全高1925

みんなのハートをキャッチするフレーム勢揃い！

ネオプリ ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（仮称） 近日発売予定 ネオプリマルチカセット 44フレーム

ネオプリ 水族館 近日発売予定 ネオプリマルチカセット 44フレーム

ネオプリ おばけやしき 好評発売中 ネオプリマルチカセット 44フレーム

ネオプリ 開運 好評発売中 リミテッドカセット 20フレーム

ネオプリ アメコミ 好評発売中 リミテッドカセット 20フレーム

© SNK 1997 © SNK 1997 © SNK 1997 © SNK 1997 © SNK 1997

新作フレームが
今後も続々登場！
乞うご期待!!

オシャレでカワイイ景品たちが続々登場！

近日発売予定

クレーン用

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97
ぬいぐるみ
SNKオリジナル

80個入り 10種類 OP価格30,000円
ごぞんじクレーンゲームの定番商品。おなじみの顔ぶれに新キャラを加え、さらに魅力的な商材になっています。
サイズ:全長約18cm ©SNK 1997

近日発売予定
SNKオリジナル
NEOMINI専用

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97
ハードキーホルダー（POP付き）
100個入り 20種類 OP価格30,000円
KOFキャラのプロフィールを刻み込んだドッグタグと、イラストメタルプレート付き革製キーホルダーの組み合せ。ハードなイメージでカッコよさを強調します。
パッケージサイズ：約6.5×5cm（PP袋入り）
©SNK 1997

カラーは6種類

ネ オ ミ ニ
●使用電源：AC100V(50/60Hz)
●消費電力：45W
●本体重量：31kg
●本体外形寸法(mm)：
幅488×奥行518×全高784

※仕様は予告なく変更することがあります。 あらかじめご了承ください。

COMING UP!!
THE KING OF FIGHTERS '97
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97、ネオジオで登場!
NEOGEO
NEOGEOはSNKの商標です。
© SNK 1997
株式会社 エス・エヌ・ケイ
本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)3311(大代表)
大阪販売部 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)5588 FAX.06(338)9506
大阪特機事業部 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)6150 FAX.06(338)9506
東京販売部 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル) TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422
東京特機事業部 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル) TEL.03(5275)2733 FAX.03(3222)7422
札幌販売 〒065 北海道札幌市東区北48条東15-2-36 TEL.011(752)6364 FAX.011(731)6446
仙台販売 〒983 宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25 TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193
名古屋販売 〒465 愛知県名古屋市名東区一社3-100 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
広島販売 〒731-01 広島県広島市安佐南区祇園町3-32-1 TEL.082(871)8317 FAX.082(871)5303
高松販売 〒760 香川県高松市福岡町2-13-17 TEL.0878(23)3371 FAX.0878(23)0920
福岡販売 〒812 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740
SNK CORPORATION 18-12 TOYOTSU-CHO,SUITA-SHI,OSAKA,564,JAPAN. PHONE. 06(339)5577 FAX.06(338)7175

（九州）〒879-01　大分県中津市大字植野字小見野486 T E L.0979-32-8711（代表）F A X.0979 - 32 - 2527
（サービスセンター）〒158東京都世田谷区上用賀5-24-9 T E L.03-3420-2271（代表）F A X.03 - 3420 - 2280

最新情報満載！ジャレコホームページ
HOMEPAGE ADDRESS http://www.jaleco.co.jp

JALECO

保証書

型名	JCS-1	本体製造番号	No 885376
		識別機番号	

本体保証期限	年	月	日
識別機保証期限	元 年	8 月	日

様　　製品検査 ㊞

●ご使用中に万一故障した場合、本保証書に記載された保証規定により無償修理申し上げます。
●左記期限中故障が発生した場合、お買上店に修理をご依頼ください。

保証規定

1、本保証書の有効期限は上記表示の期限までです。
2、本保証書は日本国内においてのみ有効です。
3、取扱説明書、本体貼付ラベル等の注意書に従った正常な使用状態で故障した場合には、無償修理申し上げます。
4、保証期限内でも次の場合には有償修理になります。
●お取扱い方法が不適当のために生じた故障。
●紙幣識別機・紙幣払出機・ホッパーは絶対に操作しないで下さい。操作した場合は保証いたしません。
●故障の原因が本製品以外の他の機器にある場合。
●保証書に保証期限、型名、製造番号の記載がない場合、あるいはこれらの字句を書きかえられた場合。
●当社若しくは当社の指定以外で修理改造されたことに起因して故障が発生した場合。
●天災(火災・浸水等)、人災(盗難)によって生じた故障。
●ご購入後、移動及び輸送することによって生じた故障及び損傷。
●その他第3項にいう正常な使用によらないために生じた故障。
5、本製品の保証修理以外の補償は致しかねます。
6、この保証書は再発行いたしませんので大切に保存して下さい。

製造・総発売元
株式会社ジャレコ
本社／〒158 東京都世田谷区用賀2-19-7 TEL.03-708-4811(大代表)
●商品のお問い合せ先
サービスセンター／〒158 東京都世田谷区上用賀5-24-8
TEL.03-420-2271(代表)

JALECO

夏の商機を勝ち取るジャレコ

なんでもスタンプ委員会

NEW

オリジナルスタンプが
無限に自由に作れる！

最新マシン初公開!!

ここらへんが『なんスタ』！

「なんスタ」の最大の自慢は、手持ちの物となんでも合成してスタンプができちゃうところ。お気入りの写真や自分で書いた文字はもちろんぬいぐるみなどの立体物とでも合成できるんだよ。

操作はカンタン！

できあがりが早いところも自慢なの。

1. ズーム機能でサイズは自由自在。画面に自分や友達などの顔と合成物が映ったら、ズーム機能で余分なところをカット。自由に調整できるから、超どアップの顔スタンプもできちゃうよ！
2. カラーを選んで、アッという間にできちゃった！画面が決まったら、赤やピンクなどの4色にグリーン、ブルーなど蛍光3色が加わった7色の中から好きな色をチョイス。数秒後にはスタンプのできあがり～！

どんなスタンプでも作れちゃうヨ！

★手持ちのものをなんでも合成してスタンプができちゃう。
★スタンプそのものが超コンパクトで持ち運びにも便利だよ。
★だけどスタンプ面はでっか～い！（42mm×27mm）
★美しい＆クリアなスタンプでお顔もきれい！
★スタンプ待ち時間もソッコー短時間！

X'masカードに
年賀状に
旅の記念に

ナンシーガールズ
「なんでも委員会」のキャンペーンガールズ。今後もイベントなどで活躍予定

仕様 (パイプ・カーテン含む)	■外形寸法／(H)1,962×(W)980×(D)1,510 ■使用電源／AC100V■重量／約160kg

※改良のため仕様、デザインを予告なく変更することがあります。　※当社の製品価格には、消費税は含まれておりません。

株式会社 ジャレコ
（本社）〒158東京都世田谷区用賀2-19-7　TEL.03-3708-4810（直通）FAX.03-3708-4822
（大阪）〒564大阪府吹田市垂水町3-18-33　TEL.06-385-5100（代表）FAX.06-385-0868

TG販売部／〒223 神奈川県横浜市港北区高田町50　TEL.045-593-7125　FAX.045-593-7143
GM販売部／〒243-04 神奈川県海老名市下今泉250　TEL.0462-35-9510　FAX.0462-35-5649
プログラマー、CGデザイナー募集中!　問い合わせ先 TEL.045(593)7100

キャッチ・ザ・ハート
TAITO
また逢えて嬉しいぜ。
新たなライバルと、さらに高度なコースを加え、あの「サイド・バイ・サイド」がパワーアップして登場。
サイドバイサイド2 エボルツィオーネ
SIDE BY SIDE 2 Evoluzione™
TOYOTA NISSAN HONDA mazda MITSUBISHI SUBARU
TRUENO GTV
CERICA GT-FOUR
180SX
SKYLINE GT-R
CR-X SiR
CIVIC SiR
RX-7 ∞
RX-7 RZ
LANCER GSR
IMPREZA WRX
株式会社タイトー®
〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 ©TAITO CORP. 1997
※筐体の仕様外観及び画面写真は改良のため予告なく変更する場合がございます。
TAITO HOMEPAGE http:/www.taito.co.jp/

麻雀
学園祭™
©1997 MAKE SOFTWARE
好評発売中
もうすぐ学園祭…
誘惑されたい…
♥1300枚の動画枚数
♥何度でも楽しめるアドベンチャー麻雀
♥めちゃモエ℃で進化するアニメーション
♥♀8・♂3、合計11人のキャラが登場
■開発元■
株式会社 メイクソフトウェア
■販売元■
メディア商事株式会社
〒578 東大阪市中新開２丁目13番35号 TEL.0729-64-0717 FAX.0729-64-2059

あそんでシール
スゥーニィービィー
究極のシール機登場!
SooNeeBee
TM
スゥーニィービィー
©MakeSoftware
フレームがすごい!
●とってもキレイ! 高解像度1667万色フルカラー
おひつじ座
★メッセージ
★タテ型シール
★16連写!
★16マルチ!
★フレームあり
★フレームなし
★セピア
★モノクロ
★色シール
赤シール
青シール
緑シール
毎日変わる、日替わりフレーム
内蔵フレーム200以上
あなたの描いた絵がそのままフレームになる!
手描きフレーム
New
実用新案
●紙の白い部分が透明になって自分が写る!!
白い紙に絵を描こう!
取り込み
シールでき上がり
フォトフレーム
New
●毎日変わる日替わりです!
●背景にとけ込む様に顔が写る!
★日付も入るよ!
'97.12.24
'97.12.24
内蔵フォトフレーム背景200以上
ハワイ
写真と合成しよう!(物でもO.K!)
好きなものをもってくる
合成写真のシールができる
写真をシールにしよう!
すきな所をズームUP!
持ってきた写真が
シールになる
カードでシール!
●納入先、企業のオリジナル宣伝カード制作可能(オプション)
オリジナルカード
取り込み
シールでき上がり
カード配布で宣伝効果バツグン!
※納入先のオリジナルバージョン製作可能!!(オプション)
あそんでシール
スゥーニィービィー SooNeeBee
近日発売
●プリント時間は約30秒
●16プリカット紙、非プリカット紙両対応!(2、4、16分割)
1度で16種類のフレームが写せる16マルチ機能を搭載!
©MakeSoftware
■開発/発売元■
株式会社 メイクソフトウェア
■総販売元■
メディア商事株式会社
〒578 東大阪市中新開2丁目13番35号 TEL.0729-64-0717 FAX.0729-64-2059

最新プリント自販機登場！

プレートメモリー

©1997 VISCO CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED

近日発売！

透明な

好きな写真をプラスチックプレートにメモリーしちゃおう!!

今までのプリントとはまるでちがう。
厚みのあるプラスチック板なので、
高級感があり、耐久性に優れています。

- ●使用電源：AC100V±10 (50/60Hz)
- ●消費電力：260W
- ●本体重量：210kg
- ●本体外形寸法(mm)：幅950×奥行800×全高2050

※特許出願中
※仕様は予告なく変更することがあります。あらかじめご了承ください。
※デジタルカメラ使用の際は、市販のデジタルカメラ付属のビデオケーブルが必要です。

http: //www2.marinet.or.jp/~visco/

サターン版で大人気の「モンスタースライダー」がアーケードにやってくる！

©1997 VISCO CORPORATION
©1997 DATT JAPAN INC.

MONSTER SLIDER

近日発売！

「スライド連鎖」で一発逆転！

※画面は開発中のものです。

サターン版 好評発売中！

VISCO® 株式会社 ビスコ 〒171 東京都豊島区要町3-12-12 大宏ビル2F
TEL.03-3554-0121 FAX.03-3554-0150

TECMO

イルミネーション&
プログレシブシステム

Casino Nights Collection

カジノナイツ・コレクション

テクモ株式会社
販売部
〒102 東京都千代田区九段北4-1-34 3F PHONE:03-3222-7620/FAX:03-3222-7629
大阪支店：06-339-5136 名古屋営業所：052-953-8695

※6月号の当社広告にて、FAX番号に誤りがありましたことを深くお詫び申し上げます。

テクモ株式会社
販売部 〒102 東京都千代田区九段北4-1-34 3F PHONE:03-3222-7620/FAX:03-3222-7629
大阪支店：06-339-5136 名古屋営業所：052-953-8695

3Dジョッキーレーシングゲーム第二弾
GALLOP RACER 2
ギャロップレーサー
もう一人で走るのは
寂しいよ～
8
To be Continued.

テクモ株式会社

データ コレクタ

DATA COLLECTOR

赤外線でデータを飛ばす簡易売上集計システム

煩わしい集計作業を一気に解決ロケーション運営を的確にアドバイスします。

本体

各地で好評稼働中

●集計は通信ボタン1つ
インカム、集計時刻を瞬時に読み取ります。

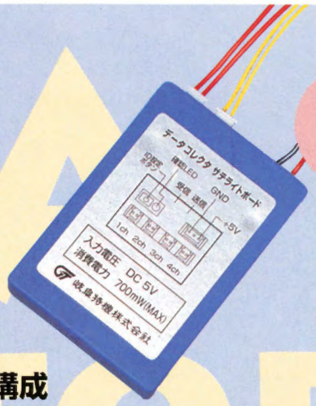
●金庫扉を開けずにらくらく集計
短時間での売上集計を可能にします。

●システムは本体とサテライトボードの2種類で構成
一度セッティングすれば誰にでも操作可能です。

●サテライトボードは1つで最大4つのメーター値まで管理可能
例えば100円、500円プライズメーター1、プライズメーター2に割り当てることが出来ます。

お気軽にお問い合わせください　担当・丸井

サテライトボード



OP価格
¥98,000

1ケース（12個）
OP価格
¥98,400

付属品:●接続ハーネス●ワンタッチ接続具他

本体サイズW88mm×H229mm×D34～44mm　サテライトボードサイズW50mm×H75mm×D30mm

景品落しの元祖ファンタジーシリーズ勢揃い!!

ファンタジーシリーズ共通の特徴

◆景品落しアーム自動補正機能付(特許出願公開済)◆コンピューター制御による様々な新機能が実現/◆反転モーター使用により、アームスピードが一定化/◆部品の共通化を図る事により、長期使用が可能/

◆80φ用景品自動補給装置は別売にて御用意。

高級感溢れるデザインだからどんなロケにも対応！

シリーズ最大のデラックスタイプ!!

FANTASY SECHS

ファンタジーゼックス6人用　景品自動供給機能
●サイズW1,804×D1,804×H1,200mm

コンパクトなボディで効率の良い収益率！

SECHSの機能をそのまま受け継いだ、デラックススリムタイプ。

FANTASY VIER

ファンタジーフィーア4人用　景品自動供給機能
●サイズW1,424×D1,440×H1,200mm

Fantasy VIER Special

ファンタジーフィーアスペシャル
●サイズW1,245×D1,318×H1,350(mm)
※改良のため多少仕様を変更することがあります。

◎フラッシュライト内蔵、演出効果バツグン。
◎100円玉連続投入によるサービスゲーム設定可能。

例　100円1回、200円3回、500円2回等9種の設定が可能。

FANTASY PICCOLO

ファンタジー・ピッコロ　4人用

シリーズ最少コンパクトサイズ。
●サイズW1,030×D1,030×H950mm
●重量85kg

◆専用台（高さ350㎜）をオプションで御用意しています。

専用台使用時はコンパネ部の高さが他のシリーズ機と同じ900㎜になります。

お問い合わせは

岐阜特機株式会社

本社　岐阜市大菅2丁目78-2
TEL.058-251-0861　FAX.058-253-7109
東京事務所　東京都大田区山王1-42-3東豊ビル504
TEL & FAX.03-3777-7125

株式会社カネコ
KANEKO
© 1997 ELECTRO DESIGN CO.,LTD.
ジャンジャン
パラダイス2
香りたつ私達を
召・し・あ・が・れ…
大好評「ジャンジャンパラダイス」の
第2弾が出来ました!
お楽しみのギャルズコレクションや
ボーナスゲームで
さらに充実
本格麻雀☆パラダイス!
そして
新設計お楽しみ機能登場!?
1ST STAGE
COM
役満
48000
SUPER KANEKO SYSTEM
KANEKO HOMEPAGE http://www.alpha-web.or.jp/kaneko/
〒181 東京都三鷹市下連雀3-34-4 Tel. 0422-71-7817 Fax. 0422-71-5120

新風を巻きおこす!!

定収入』を実現!

KANEKO®

ソフトは簡単『ロムカセット方式』

マザーボードに差し込むだけの『ロムカセット方式』だから操作もラクラク!!『3Dサブボード』の接続で大人気の3Dソフトもおもいのまま!!!

製造元 KANEKO®

販売代理店 株式会社 上昇

東京都千代田区外神田3丁目16番8号
秋葉原三和東洋ビル5階
TEL.(03)5295-3411(代)
FAX.(03)5295-8791(代)

代金は商品と引き換えでお支払いください。

・代金は宅配業者にお支払いください。
・万一、お届けの商品がご注文と異なったり、不良品が届いたときには、1週間以内にお申し出ください。新しい商品とお取り換えいたします。

商品到着後1ヵ月以内であれば返品をお受けいたします。

・返送料はお客様負担とさせていただきます。
・返送商品は必ず箱・説明書と一緒に原形のままご返送ください。
・万一、お客様の責任で汚損が生じた場合には、返品をお受けいたしかねますので、あらかじめご了承ください。

着荷確認後に1セットにつき、5万円をご返金させていただきます。

・お客様のご指定の口座にお振込いたします。

新登場"SUPER KANEKO SYSTEM"が業界に

『リスク無しの安

理由その1
新発売記念 キャンペーン開始!!

限定セット

マザーボード販売価格
(0円(無料貸与)
ソフト販売価格
78,000円(税別)

売り切れゴメン!!
早い者勝ち

今導入するとさらにお得な理由!!

理由その2
安心の返品特約付

1ヵ月以内であれば
5万円にて
買い戻しをさせて
いただきます。

理由その3
良質ソフトが安い

インカム収入
7,800円/1日で
たった10日で原価回収!!
早期回収で利益倍増

理由その4
抜群の将来性

国内有数のサードパーティ
多数契約により、今後もバリ
エーション豊富な充実した
ソフトを取りそろえ、皆様の
安定収入をバックアップ
してゆきます。

SUPER KANEKO SYSTEM TM

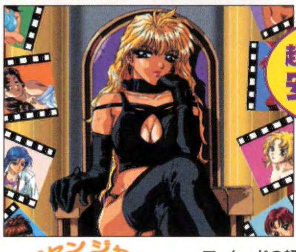
長期安定型の
良質ソフトが
フルラインナップ!!
ALL78,000円

気になる新作も
ぞくぞく開発中

GALS PANIC S -EXTRA EDITION- TM

あの、人気アクションパズルゲーム『ギャルズパニック』が帰ってきた! 今回は、人気美少女漫画家による書き下ろし!総勢12人に加え隠しキャラもアリ。お客様がハマること間違いなし!!

高インカム記録中!!



ジャンジャン INCLUDE 12 GIRLS パラダイス TM

アーケードの超定番美少女麻雀ゲーム。なめらかなアニメーションと声優たちの甘い吐息がお客様を連続コンティニューの世界へ誘うこと受け合いです!

超定番だから
安定収入!!

対戦ブロックくずし さるかにハムがっせん TM

サル、ハムスターなどのかわいいキャラクターが大活躍!!ユカイなアイテム雨あられ、打ち返すときのあの快感。やみつき状態当り前!!

ご注文方法

まずはお電話ください!
☎ 0120-39-3340
受付時間 AM9:00~PM17:30(土・日・祝日は休業)

→ ご注文後1週間以内に納品いたします。(送料は無料です)

スペシャル
(SUPER 8WAYS HD WDB AW)
BET数に応じて有効シンボルが増える
ANY SYMBOL BONUS付き
HIT率:35.1%

オージー8ラインスペシャル
(SUPER 8WAYS HD WDB AS)
BET数に応じて有効シンボルが増える
ANY SYMBOL BONUS付き
HIT率:47.5%

ラッキーエース
(SUPER 8WAYS HD WDB AL)
「レッドA」3個以上の出現で当たりとなり、
BET数に応じて獲得枚数が増える
ANY A BONUS 付き
HIT数:59.7%

ジョーカーズ ダブル
(SUPER 8WAYS HD WDB AJ)
「ブルーA」3個以上の出現で当たりとなり、
さらにジョーカーシンボルを含むと
最高1万枚まで獲得できる ANY BONUS付き
HIT数:48.8%

SUPER 8 WAYS

ビデオスロット スーパー8ウェイズシリーズ

OP価格¥700.000
W720×D655×H1.880(mm)重量150kg AC100V/250W(MAX.)
※( )内はお客様からの発注記号です。

(アッというまにキットで新機種!)

簡単な作業で、いまあるマシンが新機種に生まれ変わるキット販売もございます。

PCBキット¥158.000 ROMキット¥72.000

マルチゲーム
エイトウェイズマックス40
(MULTI GAME HD MS2 8M4)
この1台で「スキャッターズ ファン」
「ホットライン」「フルーツショップ」
の3種類のソフトが楽しめます。

マルチゲーム
エイトウェイズゴースト
(MULTI GAME HD MS2 8GH)
この1台で「JPジュニア」、「ザ・マルチプライアー」、
「アルティメイト」の3種類の
ソフトが楽しめます。

マルチゲーム
エイトウェイズ フルーツ
(MALTI GAME HD MS2 8FR)
この1台で「スペシャル」「ビンゴジュニア」、
「スーペリア」の
3種類のソフトが楽しめます。

坪数問題解消!!

シグママルチゲーム
シリーズなら、
少スペースでも
充実の機種揃えが可能!
「機種バリエーションは
増やしたいが、
スペースが・・・・。」
という悩みも解消です。

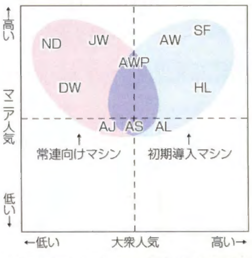
MID SLANT

ミッドスラント マルチゲーム シリーズ

OP価格¥580,000
W700×D755×H1.540(mm)重量105kg AC100V/400W(MAX.)
※( )内はお客様からの発注記号です。

マシン選びの豆知識

スロットマシンには大別して小当たりの出やすいタイプと、ドカンと大きく当たるタイプがあります。これは、マシンのオッズテーブル(スコア表)でおおむね判別することが出来ます。お店の客層に応じて少量のメダルでそこそこに遊べるマシンと、大きく賭けて大きく当てるスリリングなマシンをバランスよくラインナップしましょう。



※図内の略記は、この広告のマシン名下( )内の赤文字を記載しています。

©1997.SIGMA,INC.All rights reserved

sigma®

世界を舞台に、まわっています。
スーパー・エイト・ウェイズシリーズ

重厚感あふれる筐体、ビデオゲームならではのボーナスフィーチャーなど、迫力も実力も超本格派の
「スーパー・エイト・ウェイズ」シリーズ。
ラスベガスを始めとする世界各地のカジノでも大活躍しています。

スペシャル プログレッシブ

(SUPER 8 WAYS HD WDB AWP)
人気の スペシャル をプログレッシブにしました。
最大32台をリンクさせることが可能です。
HIT率:35.1%
●1台につき1セットの専用インターフェイスキット(別売¥28,000)が必要です。

スキャッターズ ファン

(SUPER 8 WAYS HD WDB SF)
9リールがJ,Q,Kで埋ればBET1枚につき
100枚を獲得できる
NINE MIXED J,Q,K BONUS付き。
HIT率:42.9%

ホット ライン

(SUPER 8 WAYS HD WDB HL)
1BETで全てのラインが有効となり、
配当にBET数を掛けた枚数を獲得できます。
(MAX BET 40枚)
HIT率:33.3%

スーペリア

(SUPER 8 WAYS HD WDB JW)
オールマイティーとして使用できるジョーカーシンボル、
BET数に応じて有効シンボルが増える
ANY SYMBOL BONUS付き
HIT率:40.0%

ザ・マルチプライアー

(SUPER 8 WAYS HD WDB ND)
同色数字または同数字が
3個以上出現するとWINとなり、
3個の数字をかけ算した値が獲得できる
ユニークなスロットゲーム。
HIT率:35.4%

アルティメイト

(SUPER 8 WAYS HD WDB DW)
ジョーカーシンボルは
オールマイティーとして使用でき、
一個含むと2倍、2個含むと4倍の獲得となります。
HIT率:29.6%

遊んでナットク、その迫力。選んで実感、その実力。

株式会社シグマ

東日本販売部
□本　社　〒150 東京都渋谷区東3-14-15 MOビル TEL.(03)3486-5751(販売部直通) FAX.(03)3486-5770
□札幌営業所　〒060 北海道札幌市北区北七条西2-6 37山京ビル422号 TEL.(011)728-3341 FAX.(011)728-3343
□名古屋営業所　〒465 愛知県名古屋市名東区上社2-210 北村第二ビル4階B号 TEL.(052)779-0921 FAX.(052)779-0923
西日本販売部
□大阪営業所　〒532 大阪府大阪市淀川区西中島5-7-11 第8新大阪ビル601号 TEL.(06)302-2239 FAX.(06)302-1332
□福岡営業所　〒812 福岡県福岡市博多区博多駅東3-11-14 博多第3ムカヰビル304号 TEL.(092)482-2421 FAX.(092)482-2442

プライズマシン

METRO®

疾風!! 真剣白刃取り™

©METRO

しっぷう!! しんけんしらはどり

疾風の如く振り降ろされる刀を
見事、受け止めることができるか!?
疾風怒涛のプライズゲーム
遂に見参!!

斬り捨て御免!!

- 単純明快、一目瞭然のゲーム性!!
- 驚異的な高インカムを実現!
- 個性的なフォルムでアイキャッチ抜群!
- 全精神を目と両手に集中させろ!

仕様
●寸法:H1,770×W790×D1,100mm
●重量:90kg ●消費電力:120W

※改良のため仕様・デザイン等は、予告なしに変更する場合がございます。ご了承ください。

株式会社 メトロ
〒533 大阪市東淀川区東中島1丁目17-18 新大阪ビル東館
PHONE 06(370)3790 FAX 06(370)3793

ATLUS

NAZCA

マルチメディアステーションがアミューズメントとコミュニケーションの世界を大きく広げていきます!

マルチメディアステーションは、プリント倶楽部のフレームを
CSデータ送信により自動で換えることができます。
また、プリントアウト時間にCFを流したり各種情報端末として、幅広く活用できます。

マルチメディア
ステーション画面

例えば、プリント倶楽部の販売促進のキャンペーンに対応した情報の配信やコンサート情報や新譜CDの案内など豊富なメニューを用意しております。

プリクラフレーム 7月の新製品

SUMMER VERSION

サマーバージョン

この他にもまだまだあるヨ！

今度のサマーバージョンはなんと全部で54フレーム!!
フレームの入れ替えは「毎日・毎週・毎月・ランダム」から選択できます。

※デザインは開発中により変更することがあります。

続々登場！プリクラ NEW フレーム

東映動画バージョン

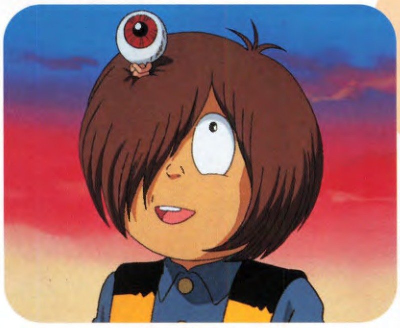
※筐体込みでの販売となります。

美少女戦士セーラームーン セーラースターズ

近日登場

©武内直子・講談社・テレビ朝日・東映動画

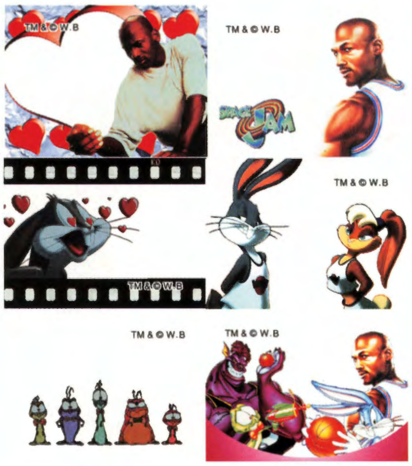
ゲゲゲの鬼太郎 Vol.1



©水木プロ・東映動画

SPACE JAM

スペースジャム



TM&©1997 Warner Bros.
SPACE JAM,Caracter,names and all rerated indicia are trademarks of Warner Bros.©1997

※筐体込みでの販売となります。

Puffy

プリント倶楽部 メンテナンスビデオ

プリクラメンテはコレで完璧!!

価格 6,000円 発売中

プリクラ めいと Mate

プリント倶楽部のシールを保護し、
なおかつ目立たせる！
クリスタルシール専用自販機です。

スタンダードなホワイト

キュートなレッド

外形寸法／W：450mm D：490mm H：1800mm
消費電力／80W/100V 重量／約105kg

プリクラメイト専用景品

こんなにキレイ！
しかも傷つかない！

これで私たちの思い出は
永遠に美しいままネッ

プリクラ クリスタル

OP価格
30,000円

カラーもよろしくネ

Jacpin

これでみんなに
差をつけよう!!

近日発売

クリスタル キーホルダー（仮）

プリクラクリスタルが
2枚ついてるよ!!

ATLUS/OKASEI フルカラーネームシール&カードプリンター

フルカラー シール&カード マジカルステーション

プリクラ な・なクラブ

私のネームシール&カードは
プリクラななクラブに
おまかせ!!

外形寸法 W:730 D:715 H:1,800mm
重量 約150Kg 消費電力 AC100V400W

オリジナルネームシール

ファンシー

ジョーク

スタンダード

NEW トレスロ

お求めやすい価格に
なりました。

it's NEW

ピンクパンサー

ワイワイパルサー　セブンリーグ

New Trendy Slot

ニュートレンディースロット

豊富なリーチ目で
通常プレイでも
あきさせません。

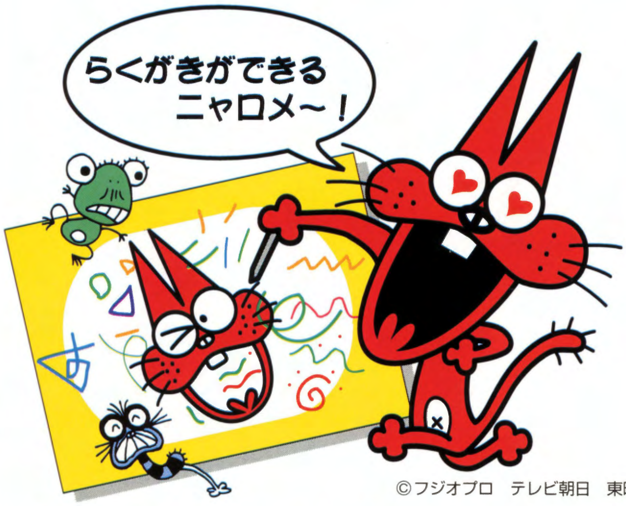
外形寸法 W:610 D:437 H:1,630mm
重量 70Kg 消費電力 200W

ATLUS
株式会社 アトラス
本社／〒162 東京都新宿区神楽坂4-8 神楽坂プラザビル
TEL03-3235-7971(販売部直通) FAX03-3235-4109

シリーズ★

新発売

東映キャラクタープリント



©フジオプロ　テレビ朝日　東映動画

あの東映人気
キャラクター
ついに登場！

ラインナップ続々登場！

ニャロメクラブ
サリーちゃんクラブ
アッコちゃんクラブ

その他人気東映キャラクターフレームも登場予定！

ロケーションで大人気！

AMサントロペ池袋店にて

- 音声ガイダンスによるわかりやすい操作。
- フレームの種類は64種類。
- タッチペン操作でらくがきやメッセージが書ける。
- スタンプは絵16パターン、文字5パターンとバリエーション豊富。
- 撮影時、反転することなく画面に表示され、そのままプリントできる。
- プリントアウト時間はたったの48秒。

その他オプション品として、カーテン・垂れ幕・踏台・フレーム紹介展示ボードをご用意しています。

©フジオプロ　テレビ朝日　東映動画

※機種によって、筐体・カーテン等のデザインが異なります。

外形寸法
高さ：1700mm
奥行：960mm
幅　：700mm
重量：130kg
消費電力：300W

© SAMMY 1997

開発元：ARTOS 株式会社アートス　発売元：東映株式会社　業務用総販売元：サミー株式会社

※改良のため仕様・デザインを予告なく変更することがあります。

Sammy

サミー株式会社 AM営業本部
本　　社　〒170東京都豊島区東池袋2-23-2
TEL:03-5950-3760　FAX:03-5950-3761
名古屋営業所　〒465愛知県名古屋市名東区本郷3-5グロウバルビル2F
TEL:052-775-5460　FAX:052-775-5486

プリントシールマシン

プリダム Pri DAM II

大人気御礼!

今月の新作フレーム情報(予定)

ついに登場!!

ときめきメモリアル
みどりのマキバオー
ウルトラマンキッズ

外形寸法
高さ:2070mm(行灯含む)
奥行:800mm
幅 :680mm
重量:189kg(P−DAM、プリンター、カーテンアーム含む)
画面:20インチ
照明:ハロゲン、蛍光灯
消費電力
:スタンバイ中(デモ) 200W
撮影時 350W
プリント中 250W

© SAMMY 1996/(株)第一興商　製造元/(株)第一興商

らくがきプリミュル

大好評発売中

カンタン!
ペン操作でオリジナルらくがき!!

設置必要スペース
高さ:1900mm
奥行:1300mm
幅 :670mm
重量:54.5kg
消費電力:170W

業務用総販売元:サミー株式会社

© SAMMY 1997　開発元:TDS テクニカルデザインシステム　発売元:TAKARA

※改良のため仕様・デザインを予告なく変更することがあります。

Sammy
サミー株式会社 AM営業本部
本　　社 〒170東京都豊島区東池袋2-23-2
TEL:03-5950-3760 FAX:03-5950-3761
名古屋営業所 〒465愛知県名古屋市名東区本郷3-5グロウバルビル2F
TEL:052-775-5460 FAX:052-775-5486

★メダルゲームシリーズ★

AMサントロペ池袋店にて

豪華な雰囲気で
充実感を満喫

ルーレット式ニュースロット

Medal

ROYAL VEGAS
ロイヤルベガス

- スロット&カードの2倍の面白さを持つ新感覚スロット！
- $(ドルマーク)絵柄がキーポイントのスペシャルチャンス！
- 絵柄を揃えればメダルの大量獲得チャンス！
- ジャックポット的要素も搭載

本場のカジノをおもわせるカードルーレット

外形寸法
高さ：1920mm
奥行：600mm
幅　：740mm
重量：100kg
消費電力
：AC100V/MAX310W

© SAMMY 1997

ルーレット式新感覚パチスロ

Medal

FIRE TRAIN THE WESTERN
ファイヤートレイン・ザ・ウエスタン

ビッグチャンス多発にエキサイト！

今、メダルコーナーで
話題沸騰中！

AMサントロペ池袋店にて

メダル専用と
メダル・コイン
両対応の2タイプ

1WAY	2WAY
外形寸法	外形寸法
高さ：1760mm	高さ：1560mm
パネル付：1960mm	パネル付：1860mm
奥行：600mm	奥行：600mm
幅　：650mm	幅　：650mm
重量：100kg	重量：100kg
消費電力(外部電源使用)	消費電力(外部電源使用)
：AC24V/MAX201W	：AC24V/MAX201W

© SAMMY 1997

新時代のビデオパチスロ

Medal

MEOSIS
メオシスシリーズ

オリジナルパチスロは2種類！

- アラビアンメオシス
- メオシスマジック

© SAMMY 1996

New Video Medal Lineup
ニュービデオメダルラインナップ

Medal

新機種
ラッキーベルズ
登場

- 麻雀四彩
- マルチポーカー
- ピン桐8

© SAMMY 1996

PARLOR MASTER
パーラーマスターシリーズ

Medal

スペース単価を
確実に上げる
新マスゲーム誕生

パーラーマスター2 新登場!!

© SAMMY 1996

※改良のため仕様・デザインを予告なく変更することがあります。

Sammy

サミー株式会社　AM営業本部
本　　　社　〒170東京都豊島区東池袋2-23-2
TEL:03-5950-3760　FAX:03-5950-3761
名古屋営業所　〒465愛知県名古屋市名東区本郷3-5グロウバルビル2F
TEL:052-775-5460　FAX:052-775-5486

聞いて
オドロキ!!
ビックリ価格

ビックリ高インカムの新方式　メダルinカプセル

稼ぎます 太く長く!!

超人気機種ラインナップ

※（近日登場）

- リターンオブセル雀Ⅱ
- 雀ピューターSP
- 華陽炎
- ニュー花六Ⅱ
- チェリーボーナス4
- チェリーマスター'97
- トニックパートⅡ
- スペシャルドリーム9
- ピンクパンサー
- ニューパルサー
- クランキーコンドル※
- アラジンマスター※
- CR大工の源さん
- CR黄門ちゃま2
- CR花満開※
- CRF.BパワフルFX※

麻雀｜花札｜ポーカー｜スロット｜スーパーチェンジャー｜ニューパルサー｜ピンクパンサー｜CR黄門ちゃま2｜CR大工の源さん

宝島

プレイBOX 8台ユニット

★大当り確率設定可能　★壁面にシマにレイアウト自由自在

サイズ W625×D555×H1,585(mm) 重量60〜80kg

新発売
好評につき
続々出荷中

あった方がいい!!万券両替機

迷わず買える この価格

価格・性能に自信あり

プリクラコーナー・ゲームセンターにぜひ必要な1台です。

多彩な両替機能により万全

1万円札　5千円札　千円札 → 100円玉 ×10枚

500円玉 → 100円玉 ×5枚

+ 千円札 ×9枚　+ 千円札 ×4枚

高額紙幣対応両替機

SUPER CHANGER

スーパー・チェンジャー

サイズ W415×D343×H1,520(mm)

㊙価格はお問い合わせください。

驚き価格!

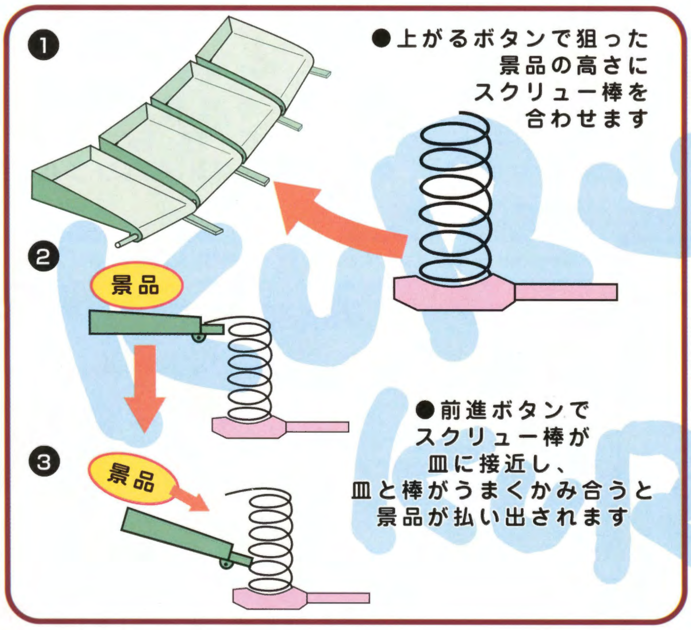
従来製品より
50%OFF

TAIYO JIDOKI
お問い合わせは
株式会社 太陽自動機 TAIYO JIDOKI CO., LTD.
〒134 東京都江戸川区東葛西5-46-3
TEL.03(5696)5511(代) FAX.03(5696)5515

これからの注目株 ABLEブランド

期待の新製品 ついに登場!

くるりんチャンス
（エイブルオリジナル）

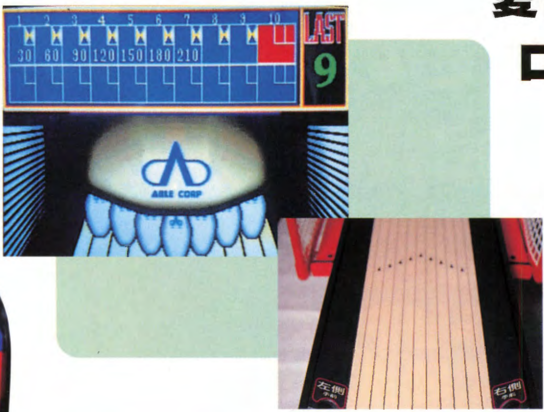


各地で50000~60000円/1日のインカムを上げております

●特許開平 9-28920
●実用新案登録 第3033916号
●外形寸法 W1,450×D1,450×H1,980
●製造発売元：（株）エイブルコーポレーション

さらにバージョンアップして新登場！

プロボウル2



●サイズ:W700×D2,780×H1,800mm ●特許開平4-67148
●P-1から基板変更によりP-2に変更可能　改造キット¥148,000
●OP価格¥820,000
●ガーターなし用部材もございます。
●製造発売元：（株）エイブルコーポレーション

ファミリー客に
NO.1の
支持をうけています
夏休み前にぜひ貴社の
ロケーションに導入
下さい

株式会社エイブルコーポレーション
ABLE CORPORATION, LTD.
〒171東京都豊島区池袋4-8-3エイブルビル
TEL 03(3988)2061(代) FAX 03(3986)5180

ABLE CORP

時代を変える！ ロケを変える！

今 ロケーションで話題沸騰！

人気のシールマシンに遂にはじめての
“丸フレーム”が登場しました！

しーる丸くん

シール丸くん

限定**300台**の生産
ですので、必ず付加価値が出て
高インカム長蛇の列となること請け合いです

仕様

- ●外形寸法　700(W)×660(D)×1,730(H)mm
- ●重　　量　約90Kg
- ●シ ー ル　径23mm丸シール（1シート12枚）
- ●フレーム数　36フレーム（CD-ROMで提供）
- ●プリンタ　144dpiデジタルビデオプリンター
- ●印刷時間　90秒　●用紙収容数　100枚

製造元／シンコーデバイス（株）
発売元／（株）エイブルコーポレーション

お待たせしました!!

シール2くん 用

ムーミン フレーム レンタル開始！

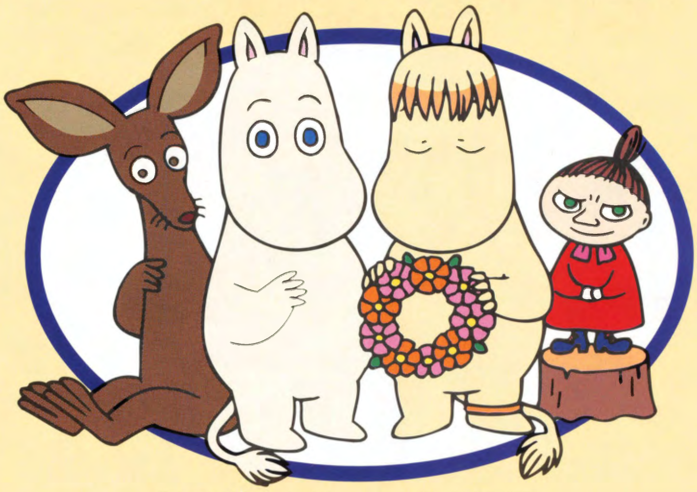
期　限
7月1日～9月30日まで
（レンタル契約を結びます。）

料金（3ヶ月レンタル）

7　月	8　月	9　月
¥30,000	¥30,000	¥30,000

カーテン料金
¥18,000
（カーテンは返却義務がございません。）

返　却
9月30日まで使っていただき、
10月2日までに返却して下さい。



©1990 Moomin Characters/Bulls/TX/TS

ABLE CORP
株式会社エイブルコーポレーション
ABLE CORPORATION, LTD.
〒171東京都豊島区池袋4-8-3エイブルビル
TEL 03(3988)2061(代)　FAX 03(3986)5180

先取りするニュー感覚……ABLE

ABLE CORP

今 期待のビデオゲーム新登場！

マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター

MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER

熱波到来。

木梨憲太郎画伯デザインの「憲磨呂」参戦!!

MARVEL SUPER HEROES AND ALL MARVEL CHARACTERS: TM&©1997 MARVEL CHARACTERS,INC. ALL RIGHTS RESERVED.
© NORITARO KINASHI・Arrival/NTV,© CAPCOM CO.,LTD.1997 ALL RIGHTS RESERVED.
THIS VIDEO GAME IS PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL CHARACTERS,INC.
画面は開発中のものです。

G-ダライアス

G DARIUS™

3D-CGによる
新鮮な
リアル画面！

© TAITO CORP.

VIRTUA STRIKER 2

バーチャストライカー2

あの伝説の
サッカーゲームが
再び蘇る！

© SEGA 1997

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

THE KING OF FIGHTERS '97®

COMING UP!!

© SNK 1997

期待のアーケードマシン ズラリ勢揃い

ザ・ロストワールド:
ジュラシックパーク

THE LOST WORLD JURASSIC PARK

映画館を越えるシアターキャビネット!!
50インチ大画面と4つのスピーカーで
大迫力のサウンド&グラフィック!!

THE LOST WORLD:JURASSIC PARK TM&©1997 Universal City Studios,Inc.and Amblin Entertainment,Inc.
All Rights Reserved.Licensed by MCA/Universal Merchandising,Inc. ©SEGA 1997

ル・マン24

LE MANS 24 MODEL3

24時間、熱い鼓動が響く。
レースに途中参戦できるフリーエントリー
システムで最高8台の通信プレーが可能!!

1,632(W)×1,750(D)×1,935(H)m/m　PAT.PEND. ©SEGA 1997

何とオーラの写真!?
遂に登場！
究極の写真倶楽部！

© SEGA 1997

FINAL FURLONG ファイナルハロン

乗って楽しい
競馬ゲーム

©1997 NAMCO LTD.

株式会社エイブルコーポレーション
ABLE CORPORATION, LTD.

〒171東京都豊島区池袋4-8-3エイブルビル
TEL 03(3988)2061(代)　FAX 03(3986)5180

オペレーターの身になって、時代を

期待の新製品ついに登場！

プリタマ ボイスッチ

新発売！

プリクラシールもはれるよ！

自分の声を録音して、恋人や友人にプレゼント！

録音/再生切り換えスイッチ付

とってもキュートなキーホルダーだよ!!

タマゴ型ボイスレコーダー

パッケージ見本

90個入り OP価格：¥44,820（消費税別）

種類：6色×15個　発売日：6月上旬

※写真のサンプルは開発中の為、実際の商品とは若干異なる場合があります。

バンプレストコーナー

愛ディアYOUモア BANPRESTO

ポケモンボール スタンプ151 PART 2

◎モンスターボールでモンスターをゲット!!◎

新発売！　全24種

ポケットモンスター POCKET MONSTERS

©1995Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.

たまごっちのこっちむいてほい

❶クリアファイル
❷下敷き
❸転写シール

新発売！

株式会社エイブルコーポレーション
ABLE CORPORATION, LTD.
〒171東京都豊島区池袋4-8-3エイブルビル
TEL 03(3988)2061(代)　FAX 03(3986)5180

吼えろ！牙をむけ！
闘いの中で獣の血は覚醒する。
BLOODY ROAR
HYPER BEAST DUEL
ブラッディロア
★「獣＋人間」と言うニューコンセプトの3D対戦格闘。
★全キャラクターが変身パワーアップする「獣化」システム搭載。
総販売代理店
ABLE CORP
株式会社エイブルコーポレーション
ABLE CORPORATION, LTD.
〒171 東京都豊島区池袋 4-8-3 エイブルビル
Tel. 03（3988）2061（代） Fax. 03（3986）5180
総発売元
8ing EIGHTING CO., LTD.
株式会社 エイティング
開発元
RAIZING
株式会社 ライジング
©EIGHTING/RAIZING 1997 ©1997 HUDSON SOFT

オリカ カード工房

ORICA

かんたんオリジナルカードマシン

NEWデザインにバージョンアップ!!

Vol. 2

あなたの
ロケーションだけの
オリジナルフレームが
簡単に入れられる!!

テレカ印刷も可能！
キット別売

強力パワーアップ

1 全カードデザイン123種類	2 BOY'Sフレーム新登場	3 季節の特別バージョン入 暑中お見舞カード	4 操作性パワーアップ	5 プレイ時間短縮
6 秘密の隠しフレームあり	7 名前漢字変換機能追加	8 全国住所辞書搭載	9 全カード画像処理	

SANRIO サンリオバージョンも大好評!!

© 76.'97.SANRIO CO.,LTD.

今度のオリカもステキなデザイン満載！

I.M.S CO.,LTD

〒564 大阪府吹田市江坂町1-12-50 日本ヘルス江坂ビル1F TEL(06)368-6880㈹ FAX(06)368-6770

暑さなんかに
負けないぞ。
TOTAL VICE™
トータルバイス
ハードガンアクション
シューティングゲーム
W789×D926×H1950mm
©1997 KONAMI
ALL RIGHTS RESERVED.
SOLAR ASSAULT™
ソーラーアサルト
3Dでよみがえる
「グラディウス」シリーズ最新作!!
W1190×D2200～2600×
H1929mm ©1997 KONAMI
ALL RIGHTS RESERVED.
THE KING OF FIGHTERS '97®
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97
格闘アクションの決定版
ネオジオで登場
©SNK 1997
電車でGO!™
鉄道シミュレーション
W1,043×D1,620×
H1,975mm ©TAITO CORP.
MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER™
マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター
熱波到来!!木梨憲太郎画伯デザインの
「憲磨呂」も参戦!はたして「憲磨呂」の実力とは、、、!?
MARVEL SUPER HEROES AND ALL MARVEL CHARACTERS:
TM&©1997 MARVEL CHARACTERS,INC. ALL RIGHTS RESERVED.
©NORITARO KINASHI･Arrival/NTV,©CAPCOM CO.,LTD.1997 ALL
RIGHTS RESERVED.THIS VIDEO GAME IS PRODUCED UNDER
LICENSE FROM MARVEL CHARACTERS,INC.
画面は開発中のものです。
ROYAL ASCOT II
ロイヤルアスコット2
W3,530×D5,900×H2,310mm ©SEGA 1997
SIDE BY SIDE 2 Evoluzione™
サイドバイサイド2
デッドヒートの第2章の
幕が開く…
W1,390×D1,660×
H1,980mm ©TAITO CORP.
FINAL FURLONG™
ファイナルハロン
乗って楽しい競馬ゲーム
W2,145×D1,720×
H2,255mm ©1997 NAMCO LTD.
多数派 少数派 あなたはどっち?
アブノーマルチェック™
多数派、少数派あなたはどっち
W850mm×D975mm×
H2,077mm ©NAMCO LTD.
Crane Garage
ニュークレーン
ガレージ
大切な機械を
守ります
W2,000×
D1,320×
H2,230mm
(株)ユーミーコーポレイション
ARMADILLO RACING
アルマジロのレースゲーム
アルマジロレーシング
W1,420×D1,495×
H2,070mm ©NAMCO LTD.
©1997(*)FREEPORT JAPAN.
b by shooter 厚底サンダル
OP価格¥30,000(80個入り)
(株)ピーナッツクラブ
©1997(*)FREEPORT JAPAN.
b by shooterバッグ2nd
OP価格¥36,000(72個入り)
(株)ピーナッツクラブ
©1996 Turner Entertainment Co.and
Teiefilm-Essen Gmbh.All rights Reserved
トム&ジェリースペシャルウッド
OP価格¥9,800(90個入り)
(株)ケイアンドユウ
©K AND U co.,ltd
マリオジャンセン パステル
OP価格¥33,000(100個入り)
(株)ケイアンドユウ
Kyowa
株式会社 共和レジャーシステム
本 社/〒380 長野市若里南市 1062-2 TEL026-227-1301(代) FAX026-227-8871
東京営業所/〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-1-8 パルビゾン8番館501 TEL03-3402-0621(代) FAX03-5474-8778

●今までにないスピード感!!
●高速噴射で狙った景品を直撃

★アイキャッチ効果抜群

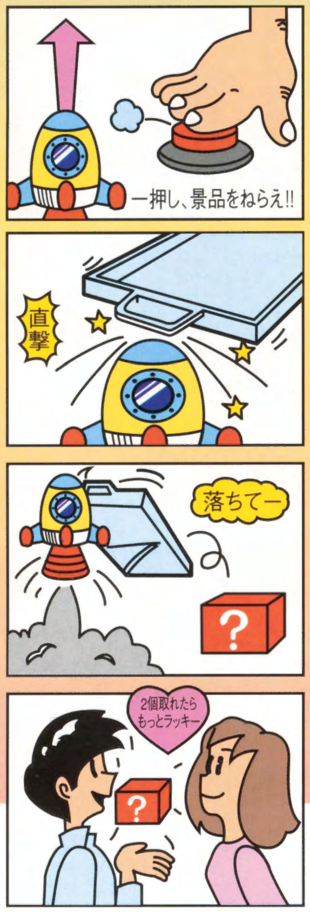
★2つのコイン投入口でさらにインカム急上昇
(例)100円1プレイ　200円3プレイ

ロケットキャッチャー

専用景品も続々登場！
(専用パッケージ付き)

ROCKET CATCHER

遊び方



ロケットキャッチャー フリートレー

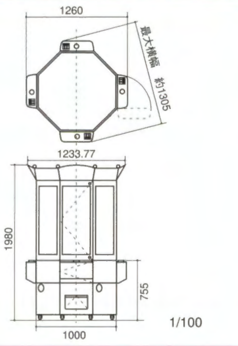
さらにBIG

最大景品寸法

- ロケットキャッチャーフリートレー
  MAX 150×160×100m/m
- ※ 150φカプセルを使用する他のプライズ機の場合
  MAX 100×100×100m/m

仕　様

寸法　最大直径：1,305m/m
高　さ：1,980m/m
消費電力：270W
外部電源：〒61-16756
入　力：100V　50/60Hz
重　量：200kg



© NMK 1997

■総発売元　株式会社ユウビス　YUBIS

本　社　〒577 大阪府東大阪市川俣3-1-35
TEL. 06-787-1881　FAX. 06-787-1952

東京営業所　〒110 東京都台東区台東4-27-5 秀和御徒町ビル1F
TEL. 03-3837-3884　FAX. 03-3837-3887

福岡営業所　〒810 福岡県福岡市中央区大名2-3-2
TEL. 092-713-1083　FAX. 03-771-7223

■製造開発　株式会社エヌエムケイ　NMK
TEL.03-3257-1630
FAX.03-3257-1639

■企　画　株式会社プレコット　PLACO
TEL.052-243-2751
FAX.052-243-2752

FDEK

ターフ チャンピオン

TURF CHAMPION

ターフに馬の足音が
響く時、新しい
チャンピオンが生まれる

これがウワサの大迫力!コンパクト型
――――オープンコースダービー

過去の常識を破った!!
中型クラス競馬マシン
大好評発売中!!

TURF CHAMPION (ターフチャンピオン) の特長

◎実際の競馬をリアルに再現した本格派。直線の叩き合い、抜き方など、TURFを駆け抜けるリアルな馬たち。

◎左回り、右回り、短、長距離の充実のレース構成。

◎それぞれ個性的な名前と走り方を持った64頭の出走馬データ。

◎フィールド内にパドックを配置。レース前には本馬場入場シーンも。

◎ステーションは6席で各々特長のある予想屋と予想資料画面。

◎臨場感あふれる実況中継機能付き。

新機能 イベントソフト内蔵!!

スタート直後、(スタートから3コーナー手前まで)ステーション画面にイベントがランダムに発生します。

★現在BETしている箇所を倍付けできる。

★現在BETしている1ヶ所をキャンセルできる。

★指定された組合せを安価にてBETできる。

上記3つの内、1つのイベントが画面上にランダムに出現。
プレイヤーはレースを観戦しながら操作します。

これにより、従来のプレイヤーの殆どが、レースを見ず勝ち負けを重視していたのに対し、レース中にランダムに発生するイベントに参加させる事により、プレイヤー自身を、レースに引き込ませます。

発売元:株式会社ユウビス

仕様
寸法:W2100×D2390×H2100mm
重量:1000kg
消費電力:1.4KW(MAX1.7KW)

●仕様は改良のため、予告なく変更する場合がございます。

ピエロ

PIERROT

2WAY方式を採用
SCロケで大人気!

SCロケで常に高インカムの
メダル・コイン2WAYタイプ。
ラッキーチャンスでボーナス狙い。
ほほえむピエロがお客を呼ぶ。

仕様
寸法:W500×D500×H1800mm
重量:60kg
消費電力:60W(MAX120W)

製造販売
富士電子工業株式会社

本社:〒272 千葉県市川市大洲3-15-3
TEL.0473-79-0222 FAX.0473-76-1900

URBAN news

アーバンニュース

即戦力 ズラリ勢揃い!

★アーバンは、オペレーターのニーズにリアルタイムでお応えします。

FINAL FURLONG ファイナルハロン

ファイナルハロン
乗って楽しい競馬ゲーム
W2,145×D1,720×H2,255mm
©1997 NAMCO LTD.

TOTAL VICE

トータルバイス
ハードアクションシューティング、
ガンアクション
W789×D926×H1950mm
©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

プリプリキャンバス PuriPuri Canvas™

© 1997 KONAMI All rights reserved.

プリプリキャンバス
おえかきできちゃう
シールマシンとうじょう!!
W650×D550×H1800mm
W825×D1165×H1910mm
(カーテン取り付け時)

SIDE BY SIDE 2 Evoluzione™

サイドバイサイド2

新メーカー新マシーン
エントリー決定!
デッドヒート第2章の幕が開く…
1,390(W)×1,660(D)×
1,980(H)mm
©TAITO CORP.

MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER

マーヴルスーパーヒーローズ
VS.ストリートファイター
熱波到来。木梨憲太郎画伯
デザインの「憲磨呂」参戦!!
MARVEL SUPER HEROES AND
ALL MARVEL CHARACTERS:
TM&©1997 MARVEL CHARACTERS,
INC. ALL RIGHTS RESERVED.
©NORITARO KINASHI・Arrival/NTV,
©CAPCOM CO.,LTD.
1997 ALL RIGHTS RESERVED.
THIS VIDEO GAME IS PRODUCED
UNDER LICENSE FROM
MARVEL CHARACTERS,INC.
画面は開発中のものです。

Hockey Stadium 3PUCKS

ホッケースタジアム
最新型エアーホッケー
W 1,850×D 2,650×
H 1,995 PAT.PEND.
©SEGA 1997

THE KING OF FIGHTERS '97®

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97
ネオジオで登場!!
©SNK 1997

SOLAR ASSAULT

ソーラーアサルト
3Dでよみがえる
「グラディウス」シリーズ最新作!!
W1190×D2200〜2600×
1929mm
©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

G DARIUS

Gダライアス
3Dで展開される
ボスキャラとの対決はもちろん、
リアルタイムCGによる
新鮮な画面でさらにパワーアップ!
© TAITO CORP.

BANPRESTO ジャングル大帝ぬいぐるみ

(株)バンプレスト

75個 OP価格¥30,000

© 手塚プロダクション

BANPRESTO たまごっちウォータ&オイルキーホルダー

(株)バンプレスト

120個 OP価格¥30,000

©BANDAI 1997

GIG(ギグ)

(株) ブルーム

90個入 OP価格¥36,000

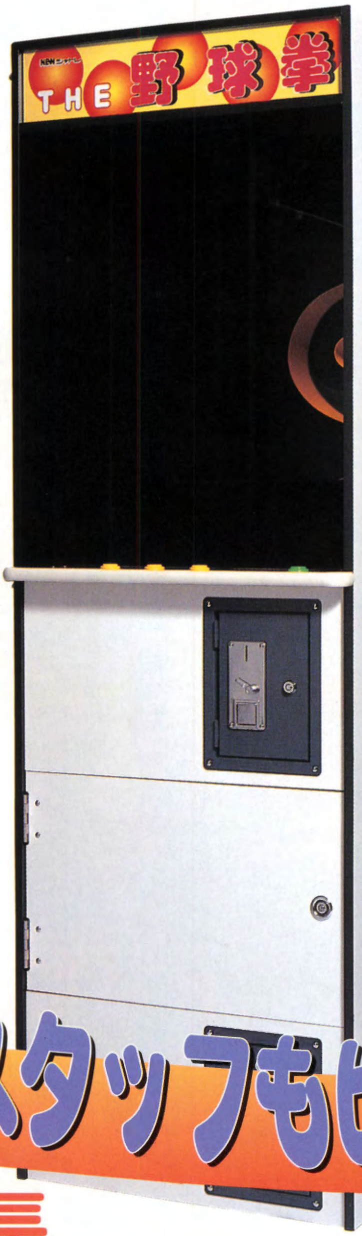
メンズギアⅢ

(株) ブルーム

100個入 OP価格¥36,000

株式会社 アーバン
〒171 東京都豊島区西池袋3-22-15 大林ビル4F
TEL03(3590)4151 FAX03(3590)0374

THE 野球拳 パート27



OPプライス ¥298,000

予想外の売上げ増にスタッフもビックリ!

特長

1
勝負時間
大幅短縮によって、
インカムも大幅アップ。
勝負は3回、5回に
切り換え可能!

2
最初から最後まで
生の映像により、
迫力あるゲーム展開。

3
プレイヤーが
両サイドから
干渉されない
覗き込み構造。

4
スリムな三角ボディで
設置スペースを
簡単確保。

NEW 株式会社ジャトレ
〒150 東京都渋谷区広尾5-25-2
広尾AKビル5F
TEL03(3449)5121・FAX03(3449)5124

PRIZE COLLECTION

チョロQ

創作・著作物 © TAKARA CO., LTD.

オリジナル限定仕様
あの名車がチョロQで帰ってきた。

新登場

チョロQスカイライン 栄光の名車シリーズ
72個入り OP価格25,200円

① GT-R「ハコスカ」
初代GT-R「ハコスカ」。国内レースで大活躍のスカイライン。窓が開閉します。

② GT-R「ケンメリ」
73年発売された「ケンメリ」のGT-Rは、今でも人気の希少車。ボンネットが開閉します。

③ GT-ES「ジャパン」
80年登場した初のターボ装着車「ジャパン」の2000GT。ドアが開閉します。

④ RS-TURBO C
RSターボに、インタークーラーを装着したパワーアップマシン。アンテナが上下します。

チョロQアソート レインボーセット
72個入り OP価格25,200円

チョロQアソート はたらくくるま
72個入り OP価格25,200円

ブラゴ社
1/43ミニカー アソート
72個入り
OP価格21,600円

ブラゴ社ミニカー
1/87キーホルダー
96個入り
OP価格38,400円

ドアストッパーZOO
80個入り
OP価格30,000円

NEW

※写真は試作品につき、仕様は異なる場合があります。

namco シリーズ

TEKKEN 3

綾音ちゃんハイキックディフォルメキーホルダー

©1997 日活／岡田貴洋

8種200個入り OP価格30,000円

近日登場予定！

鉄拳3シリーズ

- 鉄拳3Tシャツ （10種）
- 鉄拳3マグカップ （10種）

※写真は試作品につき、仕様は異なる場合があります。

© 1994 1995 1996 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.

NAT
日本オート玩具株式会社 東京営業所
東京都大田区多摩川1-22-24ハイム久江1F
TEL.03(3750)7151 FAX.03(3750)7152
担当／岩井・平田

※バンプレスト製品／セガ製品も取り揃えておりますので、お問い合わせください。 ※商品改良のため、仕様等は予告なく変更することがありますのでご了承ください。

楽しさ満載、フェイスオリジナル！

プリシーホルダーOP¥30,000（200個）
3台通信専用景品OP¥22,000（100個）

75φカプセル入り

専用景品充実！オペレーターの負担軽減。

はっぴーぴえろ。

3台通信専用

1カートンに5個 スマイルタイプ入

女の子のお守り マイ・ダッコちゃん

©FACE/©galson

ダッコちゃんファミリー プリシーホルダー

©FACE/©galson

プリントシール お守りダヨ。

3台通信専用

ルアーキーホルダーコレクション

すべて本物

20種アソート

3台通信専用

Happy Clown™

©FACE

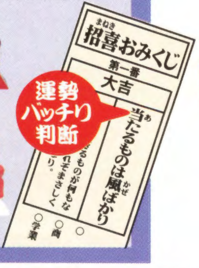
3台通信専用

まねき猫ファミリーPV

©FACE

おみくじが付いてご利益充実！

※全てのカプセルに効能書とおみくじが付いています。



はまるプレイヤー続出！フィーバーネット。

フィーバーネットで楽しさ3倍

3台以上同時プレイで高得点が出やすく景品が取れやすくなります。

©FACE/©NMK

FACE 株式会社フェイス

〒164 東京都中野区弥生町1-9-8
TEL.03(3372)7766㈹ FAX.03(3372)7855
TEL.03(3372)7676（AM販売部直通）

NEW 話題の超強力新製品2アイテム登場

オペレーター、プレイヤーの声から生まれた
はっぴーぴえろのビッグタイプ!

ファンキーサーカス
Funky CIRCUS

得点ゲートが5つになって、
景品セレクトもできて、
面白さがグーンとアップ!

- ●最高3タイプの景品の設定が可能です。
- ●プレイヤーは景品のセレクトが可能です。
- ●フィーバーネットも標準装備。

©FACE/©NMK

●外形寸法：1740(H)×560(W)×750(D)mm
※写真はデザインイラストです。実際の商品とは異なります。

大きな景品が取れる!
プライズマシーンの革命機

DAI-GET
ダイ・ゲット

ビッグな景品&
ビッグな楽しさ

ビッグな
景品ディスプレイスペース
タテ300mm
ヨコ370mm
奥行200mm

1,2,3,4の景品にそれぞれ
ペイアウト設定ができます。

遊び方

①コインを入れる。
②操作盤のSTARTボタンを叩く。
③ボタンを叩くとその強さに応じて中央のランプが上昇。
④1～4のGETゾーンにランプが止まればその番号の景品が払い出されます。

©FACE/©jas

●外形寸法：1860（H）×1000（W）×740（D）mm●重量：190Kg●電流電圧：AC100V 50／60Hz●消費電力：150W●景品容量：1レーン7コ×4=28コ
※改良のため、予告なく仕様・デザインの変更をする場合があります。

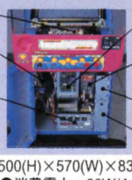
トロピカルなデザイン。フットライトが高級感を演出。
ワンタッチでどのメーカーの基板も接続OK!
通信機能により自機、他機にも点滅による当り表示

19吋メダル汎用筐体
Premium
プレミアム

メダルコーナーをハイグレードに演出。

開発コンセプトは、「オペレーター&プレイヤー重視の筐体」

メンテナンス
フロントパネルの取り外しを容易にし、ロケーションでの簡便なメンテナンスを実現。モニター調整、モニター清掃が一段としやすくなりました。また、コインセレクターもワンタッチで取り外しOK。交換はもちろん清掃も簡単です。



●外形寸法：1500(H)×570(W)×838(D)mm
●重量：100kg●消費電力：83W(AC100V50/60Hz)

©FACE

※改良のため、予告なく仕様・デザインの変更をする場合があります。

他機とは違う自動ペイアウトコントロール機能。
他機とは違う自動景品補給機能。

南の島のカーニバル
「トロカーナ」

4台ネットワークで
アーム調整自由自在!
確率アップ!

©FACE/©NMK

●外形寸法：1805(H)×800(W)×900(D)●ストック容量：自動供給ストッカー部22個φ75／筐体内部約50個(φ75)●セレクター：¥100、¥200プレー数設定可●消費電力：200W●電源電圧：単相交流AC100V50/60Hz●金庫容量：100円玉約2000枚●重量：約140kg ※改良のため、予告なく仕様・デザインの変更をする場合があります。

開運一番縁起。
スマイル七福神。

ポリストーン製で重量感タップリ。破顔一笑タイプでご利益タップリ。

75φ
カプセル入
©FACE

福禄寿　毘沙門天　恵比寿　弁天　布袋　寿老人　大黒

価格表示のない景品の価格は@¥500未満です。

FACE 株式会社フェイス
〒164 東京都中野区弥生町1-9-8
TEL.03(3372)7766㈹ FAX.03(3372)7855
TEL.03(3372)7676（AM販売部直通）

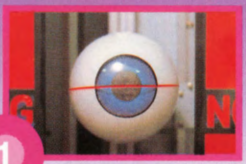
HUMAN AMUSEMENT
HUMAN

発売中

新タイププライズゲーム、登場！

ピタリ停めれば、プレーヤーの勝ち。
動体視力を競う痛快プライズマシーン新登場！

プライズ　ACTION



1 目玉が急速落下、スリル満点

2 赤ボタンでターゲットゾーンを決める
青ボタンで落下する目玉を停める

3 目玉がターゲットゾーンに
停まれば4種類の景品の中から
1つがもらえる
外から景品が見えるので
絶好のアイキャッチ！

仕様

●外形寸法：650(W)×650(D)×1800(H)mm
●重量：70Kg
●定格周波数：50/60Hz
●定格電圧：100V
●定格消費電力：200W
●料金設定：ディップスイッチにて100円 1~4回
200円 1~4回 8段階可能
[景品収納数] 4ライン×14コ　56個収納

総発売元：TECMO
テクモ株式会社

販売部 〒102 東京都千代田区九段北4-1-34　3F
PHONE：(03) 3222－7620　FAX：(03) 3222－7629
大阪支店：06-339-5136　名古屋営業所：052-953-8695　福岡営業所：092-452-6789

©HUMAN 1996

通信ネットで最新データを毎週更新!!

ワクわくシリーズ第2弾

NET COMMUNICATION
ワクわくブライダルCLUB

通信

コンピュータネットワークの機能をフル活用した
新世代コミュニケーションマシン誕生！
テーマはズバリ!恋愛＆結婚。

♡恋愛シミュレーションゲーム

プレイヤーが想像する理想のタイプを選んで
恋愛シミュレーションゲームをプレイ。
診断内容がプリントアウトされます。

♡メッセージ交換

「相性Good!!」でプレイヤーが想像した
まさにその人へ通信メールを発信する
ことができます。また、その相手からの
通信や、他のメンバーからのメッセージ
を受け取ることが可能です。

♡その他

登録メンバーの検索、着信メールの
チェックなどがあります。

仕 様
●外形寸法:600(W)×800(D)×1920(H)mm
●重量:90kg
●定格周波数:50/60Hz
●定格電圧:AC100V
●料金設定:¥300･･･1回(可変)
●プリント用紙:A4版(香りの印刷)
●通信速度:28,800dps(最大)

©HUMAN 1996

通信ネットで最新データを毎週更新!!

ワクわくシリーズ 第1弾

通信

3つのゲームが楽しめるAM業界初の通信機能搭載マシン!それぞれのゲーム結果の詳細がプリントアウトされます。

☆連戦連勝!GIレース分析
中央競馬で毎週末、開催される重賞
レースを本格シミュレーション。

☆全国通信クイズマラソン
競馬クイズと一般クイズが楽しめる
3択クイズ。成績を全国ランキング表示。

☆運勢的中!バロット占い
タロットをベースにした「バッロト占い」
でプレイヤーの運勢を楽しく診断。

ワク枠 パドック倶楽部
HORSE NETWORK

©HUMAN 1996

仕 様
●外形寸法:600(W)×800(D)×1920(H)mm
●重量:90kg
●定格周波数:50/60Hz
●定格電圧:AC100V
●料金設定:¥300･･･1回(可変)
●プリント用紙:A 4 版
●通信速度:14,400dps(最大)

営業部直通　Tel.(0422) 70-7000　Fax.(0422) 70-7790
インターネットホームページアドレス　http://www.human.co.jp
Nifty Serve　GO SGAMEVB　ヒューマン会議室に情報を公開しています！

CARD

メッセージカード交換しましょ。

顔がキメテのメッセージカード
カオナフレンド

操作の仕方

1. フレームデザインを選んで! どれもかわいくて選ぶのに迷っちゃうネ!
2. 撮影ボタンを押してハイポーズ! いい顔キメテバッチリ撮影
3. 名前とTELナンバーをキーボード入力してね!ベルバンを入力してもGood!!
4. イメージどおり印刷されてメッセージカードができあがり。

約60秒後

イメージどおり印刷された
メッセージカードができあがり。

自分の好きなフレーム(27タイプ)と
名前とTELナンバーを入れるだけ。
あとはカオナフレンドが自動的に合成してくれて、完成だよ!

1回の操作で1シート(2枚組)がつくれ、プリント後も
コンティニュー機能で最高10シート(20枚)まで
連続してつくれるよ。その他、
証明写真用もあるよ。

©HUMAN 1996

★新フレーム27タイプ誕生★

機能の説明

- ●カードのフレームデザインは27タイプからプレーヤーが選択し、自動合成される。
- ●文字情報はプレーヤーがコンパネにセットされたキーボードから入力。
- ●プリンターはA6サイズ昇華型熱転写カラープリンター。A6サイズはカード2枚分、印刷されたシートからプレイヤーが手ではがせる専用紙を使用。

仕様

●本体仕様	:730(W)×850(D)×1,870(H)、(D+510必要最低スペース、カーテンフレームを含む)約130kg、AC100V/300W
●入力操作	:ソフトタッチキーボード入力
●カードデザイン数	:27種
●標準プレイ時間(印刷時間)	:最大プレイ時間約5分
●標準プレイ料金	:300円(可変)
●標準払い出し枚数	:1シート(カード2枚)最大10シート
●払い出し用紙サイズ(シート、カード、写真)	:シートA6版、カード名刺サイズ
●収納用紙枚数	:75枚
●紙質	:昇華型プリント用紙
●インク寿命	:75枚
●デザイン変更ソフト形態(ROMカートリッジ等)	:パソコン内蔵(ハードディスク対応)
●付属品	:専用カーテン

国内総販売元

SEGA™ 株式会社 セガ・エンタープライゼス

第一糀谷事業所	東京都大田区東糀谷2-13-1	電話03(5736)7700	(国内販売事業部)
		電話03(5736)7721	(海外販売事業部)
		電話03(5736)7834	(アミューズメント施設グループ)
		電話03(5736)7837	(アミューズメントテーマパーク事業本部)
札幌支店	札幌市豊平区豊平五条3-2-34	電話011(841)0248	(代表)
関西支店	大阪府豊中市豊南町東2-5-3	電話 06(334)5336	(代表)
九州支店	福岡県福岡市博多区博多駅南5-7-5	電話092(452)6841	(代表)
広島販売	広島市中区河原町11-17フルミチビル	電話082(293)7979	(代表)
名古屋販売	愛知県名古屋市名東区社が丘1-804	電話052(702)3003	(代表)
仙台販売	仙台市若林区卸町東3丁目1-8	電話022(287)0930	(代表)

※仕様及び外観は改良のため予告なく変更することがあります。

HUMAN AMUSEMENT
HUMAN
ヒューマン株式会社
HA営業部/本社　〒180 東京都武蔵野市吉祥寺南町4-4-13

SUPER TARGET

スーパーターゲット

サッカーシミュレーターの金字塔!新発売
テレビ「筋肉番付」で話題沸騰
あのキックターゲットが体感ゲームに!
9枚のパネルをパーフェクトにクリアすると
豪華な、認定証(カード)がもらえる。

ただ蹴るだけのゲームに飽きた方々へお届けします。

仕様及び外観は、予告なく
変更される場合があります。

外形寸法:W1200 X D1960 X H1920
重　　量:180KG 消費電力:280W

FLEX
企画開発、製造元
株式会社フレックス

TOWA
株式会社トーワジャパン

〒164 東京都中野区本町3−31−11 シルクビル5・6F
TEL 03-5351-9755 FAX 03-5351-9752・9753

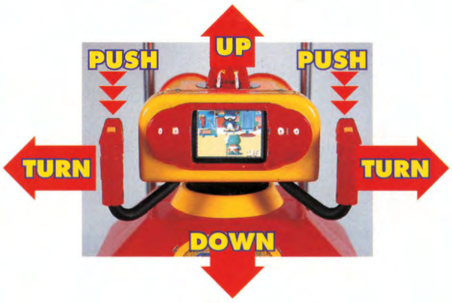
キラキラ／2種20枚・B2サイズ／9種180枚・ディスプレイ用ポスター／2枚（計202枚）
企画・発売元：TENEI CO.，LTD. /SHIN INTERNATIONAL

TOWA
株式会社トーワジャパン
〒164 東京都中野区本町3-31-11 シルクビル5・6F
TEL 03-5351-9755 FAX 03-5351-9752・9753

※商品の仕様は、改良のため予告なく変更する場合がございます。予めご了承下さい。
価格表示のない景品は@¥500未満です。

のぞいて冒険鏡

大人気のサンリオキャラクターたちがキッズマシン初の3Dバーチャルムービーマシンで登場!



グリップに連動して上下、左右に画面がスクロール

サイズ W510×D545×H1,496mm 重量55kg 消費電力 AC100V 105W
©'76'88'90'93'97 SANRIO CO., LTD.TOKYO JAPAN Ⓢ

SEGA

スウィートハート Sweet Heart

専用景品続々発売中!!

UHA味覚糖
キャンディアソートセット
内容:10kg/約2000個入
OP価格 9800円

ジャックポット機能搭載

本体寸法:W1,400mm×D1,400mm×H1,780mm 重量:180kg
使用電源:AC100V 50/60Hz
消費電力:300W 発売元:(株)タカラ

A R O M A C L U B アロマクラブ

～アロマテラピー香りの診断室～

大人気のアロマテラピーがゲームになった!

● あ そ び か た ●

1. コインを入れて診断ジャンルを選びます。(診断ジャンルは全部で6つ)
2. 簡単な質問にレバーとボタンで答えていきます。
3. 診断終了後、「診断結果」と「ブレンドオイル」を受け取ります。

サイズ W853×D904×H1,950mm
約216kg AC100V 237W
PAT.PEND. ©SEGA 1997

SEGA

ころころくらぶ

SEGA

7月発売

こんどのスタンプはコロガル、スタイル～♪

- ●ノートや手紙、名刺にコロコロ。いろいろ遊べるローラースタンプ
- ●ペンの組み合わせでカラフルスタンプもつくれる!
- ●デザインは全48種類!

本体寸法:W650mm×D754mm×H1,948mm
重量:133kg 消費電力:201W 画面サイズ:21インチ

VEGAS PARLOR ベガスパーラー

メダルゲームのラストエンペラー
盤面交換で今だに驚愕の高インカム!!

ゲーム性、客づき、インカム、三拍子揃ったハイインカム獲得マシーン。

CR大工の源さんその他、人気盤面が続々登場。ご期待ください。

★CR 大工の源さん	(三洋)
★CR ハッピーデート	(平和)
★CR スーパーダンク	(平和)
★CR 黄門ちゃま2	(平和)
★CR RYU-OH	(平和)
★CR サイころん	(平和)
★七冠王	(平和)
★CR F ダウンタウン劇場	(三共)
★CR F ギンガSP	(三共)
★CR F ビーチ	(三共)
★CR F マッスルGP	(三共)
★CR F ビッグパワフルFX	(三共)
★CR F アラビアン	(三共)

※価格等はお問い合わせ下さい。

○外形寸法:幅1200mm×奥行970mm×高さ1790mm
○重量:200kg○消費電力:400W
企画開発・製造元:株式会社アイビスコーポレーションPAT.PEND.(特許出願中)

ドリームカード

絶賛発売中
各地で高インカム記録中

ルーニー・テューンズシリーズVol・1

1. ルーニー・テューンズ オールスター
2. タスマニアン・デビル
3. バックス・バニー
4. ロード・ランナー&ワイリー・コヨーテ
5. トゥイティー(ハッピー²、ラッキー²)
6. トゥイティー(ステップアップ)

TM&©1997Worner Bros.

仕様/出荷時設定300円8枚 価格設定100・200・300円設定可能 枚数設定4～10枚
カードサイズ55mm×90mm カード印刷
4色印刷済み(印字は黒一色) 印刷所要時間
入力終了後約20秒(8枚時) サイズ W620×D680×H1645 電源AC100V 50/60Hz
開発・製造元/パワー・リンク株式会社

TOWA
株式会社トーワジャパン
〒164 東京都中野区本町3－31－11 シルクビル5・6F
TEL 03-5351-9755 FAX 03-5351-9752・9753

※商品の仕様は、改良のため予告なく変更する場合がございます。予めご了承下さい。/価格表示のない景品は@¥500未満です

売上アップまちがいなしのトーワジャパンオリジナル景品 好評発売中!!

ジョンレノン　コースター
75 個入／ＯＰ価格￥32,000

ジョンレノン　エナメル小物
80 個入／ＯＰ価格￥33,000

ジョンレノン　フリーズセット
80 個入／ＯＰ価格￥33,000

タイニートゥーンキーチェーンマスコット
7種アソート200個入/ＯＰ価格￥30,000

きゃんきゃんバニーフィギュア
6種　72個入／ＯＰ価格￥33,000

ラッツ&スター フィギュアキーチェーン
5種　130個入/ＯＰ価格￥30,000

携帯電話マスコットタイニートゥーン
6種アソート200個入/ＯＰ価格￥30,000

アニメポスターシリーズ

B2サイズ／10種200枚
ディスプレイポスター／
1枚 計201枚 OP価格 ￥30,000
©ビーパパス・さいとうちほ/小学館・少革委員会・テレビ東京
総発売元: (株) セガ・エンタープライゼス SEGA

寝そべり／2種10枚 B2サイズ／6種190枚
ディスプレイポスター／1枚 計201枚
ＯＰ価格￥32,000
©1996 ASCII Corp./Bits Laboratory

きゃんきゃんバニー

添い寝／2種20枚
B2サイズ／6種180枚
ディスプレイ
ポスター／1枚
計201枚
ＯＰ価格￥32,000
©1996 カクテル・ソフト

完売間近

タレントポスターシリーズ

さとう珠緒 完売間近!
等身大／2種20枚
B2サイズ／9種180枚
ディスプレイポスター／1枚 計201枚
ＯＰ価格 ￥33,000
©Petit smile

完売間近!

（広末／発売中）
等身大／1種10枚 特大／1種10枚
B2サイズ／8種180枚
ディスプレイポスター／1枚
計201枚 ＯＰ価格 ￥35,000
©FLOS
（青木・安達／発売中）
特大／2種20枚
B2サイズ／8種180枚
ディスプレイポスター／1枚
計201枚 ＯＰ価格 ￥33,000
©SPACE ONE ©Sun Music/SHIN INTERNATIONAL

高売り上げを狙うなら こ・れ・だ!!

インカム最高記録達成なるか！

セル倶楽部

仕様／消費電力ＡＣ100Ｖ、最大150Ｗ
外形寸法W694×D515×H1458
重量約70Kg
©GAINAX/Project Eva・テレビ東京・NAS

きゃんきゃんバニー

手描き／4種4枚
印刷／10種116枚
インストラクション／1枚
ディスプレイ／1枚
計120枚＋α
ＯＰ価格￥33,000
©1996 カクテル・ソフト

完売間近！

手描き／4種4枚　印刷／10種116枚
インストラクション／1枚
ディスプレイ／1枚
計120枚＋α　　ＯＰ価格￥33,000
©1996 ASCII Corp./Bits Laboratory

ノエル 完売間近！

コンシューマ用ソフトで絶大な人気。
待望のセル倶楽部景品、

クリアファイル／4種8枚
印刷／12種112枚
インストラクション／1枚
ディスプレイ／1枚
計120枚＋α
ＯＰ価格￥33,000
©1996 PIONEER LDC,INC. ALL RIGHTS RESERVED.
Licenced by Sony Creative Products Inc.

TOWA
株式会社トーワジャパン
〒164 東京都中野区本町3−31−11 シルクビル5・6F
TEL 03-5351-9755 FAX 03-5351-9752・9753

※商品の仕様は、改良のため予告なく変更する場合がございます。予めご了承下さい。／価格表示のない景品は@￥500未満です

"That's Donald!"

ザッツ・ドナルド　スウィートラップ

Sweet-Lap! スウィートラップ

人気のドナルドダックを使用したカラフルなキャビネットは様々なロケーションで集客効果を発揮。簡単操作と、身近なプライズはファミリーからカップルまで幅広い客層にマッチ。また好評のコンパクトキャビネットは店頭やSCなどの空きスペースにも充分に対応します。

遊び方

●コインを入れるとディスプレイが制限時間をカウントダウンしはじめ、キャンディが流れてきます。
●5つのボタンを押すと各々のプレートが倒れます。
●タイミング良くプレートにキャンディが乗ると、取り出し口に払い出されます。
▲料金設定は1プレイ100円です。

〈仕様〉　外形寸法:850(W)×700(D)×1,750(H)㎜　重量:135kg
消費電力:AC100V　112W　内容商品各種:キャンディ約1,500個
※機械は全てリースとなっています。

SEGA™ ©Disney Enterprises, Inc.

※本製品はウォルト・ディズニーエンタプライズ株式会社との契約により、ディズニーの著作権を使用して株式会社セガ・エンタープライゼスが製造したものです。

Fantasy Amuse ファンタジーアミューズ

8　月　発　売

この夏もポップなTシャツで注目度抜群!! NEWパッケージで再び登場!

ミッキーマウス Tシャツ
5種75個入り OP価格¥30,000
D-323 大人用フリーサイズ

愉快なこびとと楽しいピノキオの掛け時計シリーズ。ついつい時間を見てしまいそうな可愛さです。

ディズニーキャラクター ウォールクロック
5種60個入り OP価格¥30,000
D-470 サイズ 直径 約16cm

キュートでほほえましいねこ達のぬいぐるみが初お目見えです。

おしゃれキャット ぬいぐるみ
5種75個入り OP価格¥30,000
B-146 サイズ 高さ約18～23cm

101匹わんちゃんを忠実に再現。ダルメシアンファンにも好評です。

101匹わんちゃん ポリストンフィギュア
5種180個入り OP価格¥30,000
L-385サイズ 高さ約6cm

今回のマスコットは、アメリカンな音楽隊です。

ミッキーと仲間たち 音楽隊バージョン
キーチェーンマスコット
6種180個入り OP価格¥30,000
K-156 サイズ 高さ 約7cm

ディズニーが今年送る笑いとマジカルな映画「ヘラクレス」をポップなデザインで巾着にしてみました。

ヘラクレス 巾着袋
5種180個入り OP価格¥30,000
L-386 サイズ 縦×横 約25×20cm

お問い合わせは販売2部販売員まで

※本製品はウォルト・ディズニーエンタプライズ株式会社との契約により、ディズニーの著作権を使用して株式会社セガ・エンタープライゼスが製造したものです。

SEGA™ ©Disney Enterprises, Inc.

セガ・エンタープライゼス オリジナル景品

8　月　発　売

スイッチオンでぷよが映し出される不思議なライト。ぷよらーのくつろぎタイムに最適。

ぷよぷよ ルームライト
5種60個入り OP価格¥30,000
D-487 サイズ 高さ 約17cm
©COMPILE

生地を前回比40%グレードアップ!街で着たくなる実用性とカッコ良さにこだわりました。

ガーフィルド HG（ハイグレード）Tシャツ
5種60個入り OP価格¥30,000
D-485 サイズ 成人用フリーサイズ
GARFIELD : ©PAWS

素材が新鮮!スタイルも新鮮!プライズぬいぐるみの超定番アイテムが更にパワーアップ!

スーパーホース パイルマスコット
5種65個入り OP価格¥30,000
B-153 サイズ 長さ 約27cm
©AVANTI

バーバパパがキーチェーンマスコットで登場です。パリのカフェで生まれたバーバパパは、今や9人ファミリー!全部揃えばあなたもファミリーの一員になれるかも?

キーチェーンマスコット バーバパパ
9種240個入り OP価格¥30,000
K-200 サイズ 高さ 約9cm

©1997 Annette Tison and Talus Taylor.All rights reserved.
Licensed by Sony Plaza Co.,Ltd.,Japan.

ひかるちゃんのCMで有名な、撮りっきりコニカの「トリ」がキーチェーンフィギュアになりました。

キーチェーンフィギュア
撮りっきりコニカの「トリ」
5種240個入り OP価格¥30,000
L-374 サイズ 高さ 約5cm
©Akiko Suso・HAKUHODO 1996

カラフルなクリアケースは、キャンディみたいでおいしそう。コンパクトでジョイント式のケースはアクセサリーなどを入れるのに最適です。

アクリルジョイントケース テディベア
5種230個入り OP価格¥30,000
L-376 サイズ 直径 3.5cm高さ 2cm

SEGA™

TOWA
株式会社トーワジャパン

〒164　東京都中野区本町3−31−11　シルクビル5・6F
TEL 03-5351-9755 FAX 03-5351-9752・9753

※商品の仕様は、改良のため予告なく変更する場合がございます。予めご了承下さい。／価格表示のない景品は@￥500未満です

あててセニョール♡まかせろセニョリータ

BINGO DE MUCHO

ビンゴ デ ムーチョ

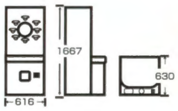
好評発売中!!

ビンゴを当てて!!
好きな景品選んでムーチョ!!

このゲーム機は8個の景品カプセルが入った輪が回転し、中央9ケ所4色の色合わせ（ビンゴ）により景品を獲得するものです。

これは便利!!
AM自販機としても
利用可能

仕様
◆自動補給　使用カプセル75φ 80個収納可能
◆定格電圧　AC100V　◆定格消費電力　175W
◆定格周波数　50／60Hz　◆重量　105kg
◆外形寸法　幅616mm×奥行き630mm×高さ1,667mm

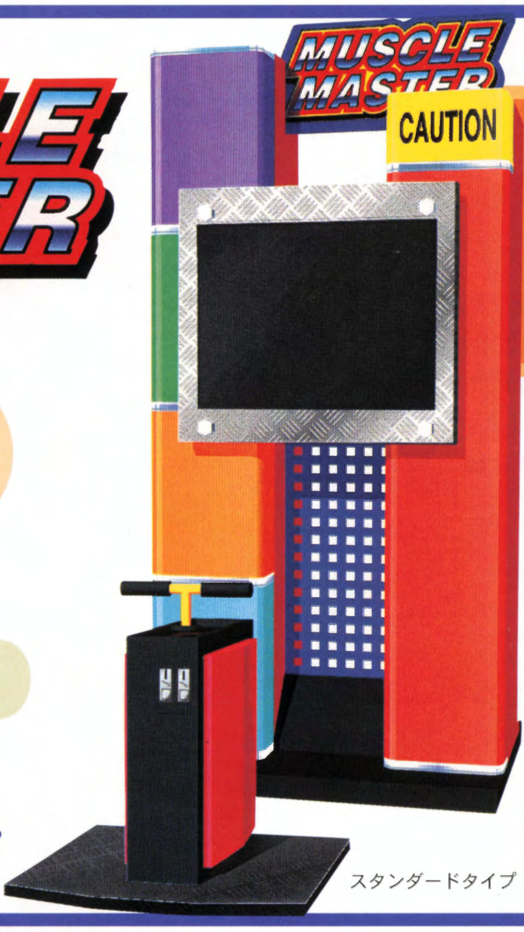


© INTER GEO

● 設置店では大好評で高稼働稼働中
お気軽にお問い合わせ下さい ●

MUSCLE MASTER

マッスル マスター



スタンダードタイプ

7月下旬
発売予定
予約受付中

体力・腕力
限界パワーで
レディに挑戦!

ポンプを押して、
画面内の美女と対決。
力だけでなく
テクニックも要求される
新機能を満載した
アトラクションゲームです。

プライズ
セレクション

巷で話題のエステリング

エステシルバーリング
純銀製
2種類60個（右30左30）
OP価格¥29,400

株式会社 インタージオ
INTER GEO CO.,LTD
〒564　大阪府吹田市江坂町2-21-12　SNKサービスセンター2F
TEL 06-338-3182　FAX 06-338-3176
SNK SERVICE CENTER 2F 2-21-12,ESAKA-CHO,SUITA-SHI OSAKA,564,JAPAN.

振込先：大和銀行　江坂支店
口座番号：普通8705751
（株）インタージオ

GLORY®

確かな機能でスマートな アミューズメントシーンをバックアップ。

スタイル、機能、サービス。そのすべてに、グローリーの
通貨処理技術のノウハウを随所に生かした、メダル貸機&両替機。
アミューズメント・ロケーションにかかせない、実力派3機種です。

カップ式 高額対応メダル貸機 EG-100

メダルを「カップ」でスマートに貸し出し。

●選択式のメダル貸し出し及び両替
●一万円紙幣対応 ●自動売上集計・管理
●千円紙幣つり銭リサイクル
●メダル・つり銭硬貨の自動袋取り回収
●自己診断機能 ●点滅式イルミネーションランプ

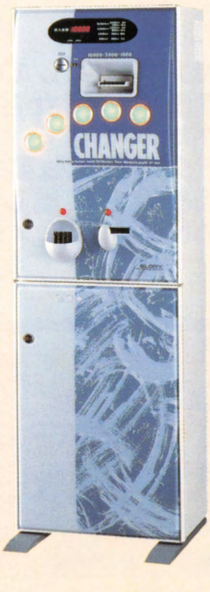
■使用通貨:一万円・五千円・千円紙幣、500円・100円硬貨 ■つり銭硬貨容量:100円硬貨2,000枚 ■適用メダル:5セント・25セントメダル(その他メダルサイズにも対応可) ■メダル収容量:12,000枚 ■消費電力:80W ■外形寸法:680(W)×480(D)×1,635(H)mm[突起部含まず] ■質量(重量):200kg

選択式メダル貸機 EG-10A

メダル貸し出しと100円硬貨の両替に対応。

●選択式のメダル貸し出し及び両替
●千円紙幣対応 ●自動売上集計・管理
●メダル・つり銭硬貨の一括袋取り回収
●自己診断機能 ●点滅式イルミネーションランプ

■使用通貨:千円紙幣、500円・100円硬貨 ■つり銭収容量:100円硬貨3,000枚 ■適用メダル:5セント・25セントメダル ■メダル収容量:8,000枚(5セントメダル) ■消費電力:195W ■外形寸法:450(W)×350(D)×1,570(H)mm[突起部含まず] ■質量(重量):90kg



高額紙幣両替機 ER-110B

先進のボディに多彩な両替機能を搭載。

●奥行き330ミリの薄型タイプ●一万円紙幣対応
●千円紙幣つり銭リサイクル
●自動両替/選択両替など多彩な両替設定が可能
●点滅式イルミネーションランプ

■使用通貨:一万円・五千円・千円紙幣、500円硬貨 ■両替金収容量:千円紙幣1,000枚(リサイクル方式)、500円硬貨2,000枚又は100円硬貨4,000枚 ■両替内容:一万円・五千円紙幣→千円紙幣と500円硬貨又は100円硬貨、千円紙幣→500円硬貨又は100円硬貨、500円硬貨→100円硬貨、500円硬貨→千円紙幣(逆両替) ■消費電力:68W ■外形寸法:500(W)×330(D)×1,570(H)mm[突起部含まず] ■質量(重量):119kg

GLORY®

スウィスウィ移動のらくらく精算。

重い回収袋は、もう持たない。
これからは、ワゴンで移動、
ゲーム機一台ごとに「その場」で回収・精算。

その場で計数、その場で確認
ゲーム機カウンター値と硬貨計数値の照合が、1台ごとに「その場」で行なえます。

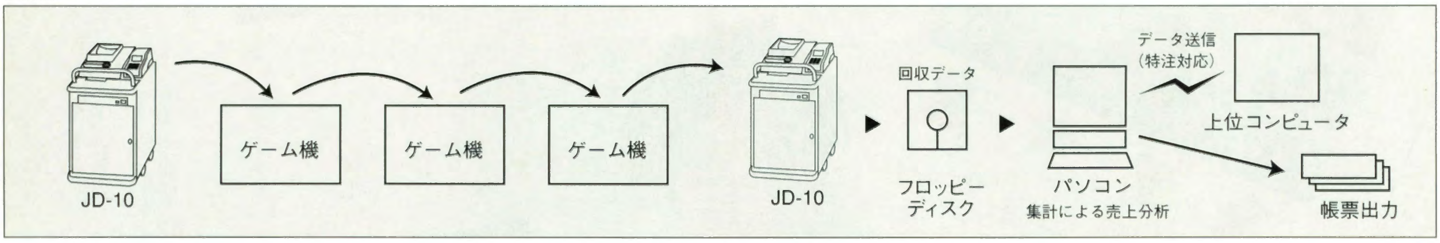
両替準備金を自動作成
回収した硬貨は、精算と同時にバッチ処理を行ない、両替準備金として自動袋取りします。

ゲーム機1台ごとにデータ分析
ゲーム機1台ごとのデータを集計・管理。そのお店独自の多彩な売上データ分析が簡単に行なえます。

帳票出力内容 ※集計管理ソフト「集計野郎!!」使用

◎ゲーム機別日次売上　◎ジャンル別日次売上　◎グループ別日次売上
◎ゲーム機別月次売上　◎ジャンル別月次売上　◎グループ別月次売上
◎誤差ゲーム機一覧　◎ジャンル別年次売上

■集計フロー図



発売元　グローリー商事株式会社
製造元　グローリー工業株式会社

お問い合わせは

グローリー代行店　**大仙産商株式会社**
本社　〒550 大阪市西区立売堀1-3-8(エイコービル)TEL(06)541-7531
東京営業所　〒101 東京都千代田区神田小川町3-8(中北ビル)TEL(03)3295-6277

Petatto にがろ〜™

"にがろー"は似顔絵画廊——つまり、手軽に似顔絵を描くことのできるNewマシンの愛称です。

遠くからでもパッと目を引く
専用カーテン同梱です!

メンテナンスがラクラク 機能も充実しています。

- ■背景フレームはシーズン毎に自動変換。
  本体にパソコンが内蔵されていて、年に12回自動的に切り替わりますので、取り替えは不要です。
- ■用紙切れ時は、ランプが点滅。
  画面上でメッセージでもお知らせします。
- ■大型コインBOX採用。容量は100円玉約6000枚分です。
- ■モニターの静電気の汚れもボタン1つで簡単に掃除できます。
- ■プリンターのトラブルが少ないと、ご好評頂いている高性能マシンです。

大キャスター付きで移動も簡単。
位置を決めたらストッパーで固定

写真シールと似顔絵シールが選べます!

似顔絵モードで話題沸騰！

幅広い年齢層の方に楽しんで頂ける、新しいシールプリンター

世界でたったひとつ似顔絵シールがつくれます！

人気の写真シールはもちろん、"にがろー"なら手軽に似顔絵シールが作れます。どちらかお好きなモードを選択可能。1台で2つの楽しみ方ができます。両モードとも取り直し機能付だから、「失敗した！」なんてこともありません。

似顔絵シールモード
撮影した写真をデフォルメして似顔絵を作成。

写真シールモード
最新の技術で画質が、美しさが違います。

独自の13分割シールで大小シールを同時にプリントOK！

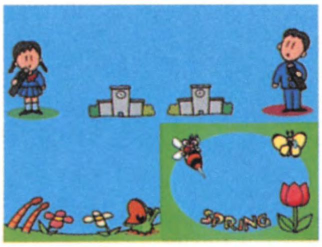
好評の4分割サイズと16分割サイズのシールが一枚にプリント！また、シートの下には4つのイラストシールが自動的に印刷されて、スケジュール帳や手紙に貼るなど楽しみも広がります。

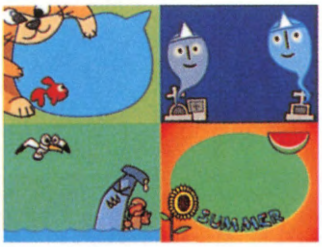
画面下のイラストは109種類。
使い方もいろいろです。
何が出てくるかは、お楽しみ！

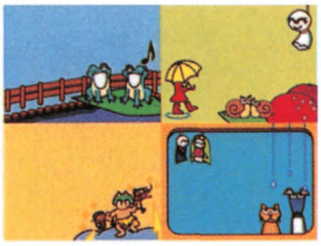
16種類のフレームが年12回切り替わります。（合計192フレーム内蔵）

シーズンやイベント事に合わせた背景をなんと192種類内蔵。バラエティーに富んだデザインが魅力です。又、内蔵のコンピュータによってタイムリーなフレームに自動的に切り替わりますので、ROM交換等の煩わしさがありません。もちろん新たにフレームを購入する必要も無いので経済的です。

フレームバリエーション ※掲載しているものは、ほんの一例です。







販売元 **株式会社 九娯貿易 本社**
〒857-11 長崎県佐世保市白岳町166-11
TEL 0956-33-0210 FAX 0956-33-0299

株式会社 九娯貿易 東京支店
〒153 東京都目黒区東山2-6-14
TEL 03-3792-1041 FAX 03-3792-1296

開発・製造元 **株式会社 キュウゴ**
〒153 東京都目黒区東山2-6-14
TEL 03-3792-1041 FAX 03-3792-1296

技術協力 **松下電器産業株式会社 パーソナルコンピュータ事業部 開発営業部**
〒571 大阪府門真市大字門真1006
TEL 06-908-1151 FAX 06-908-1673

この製品に対するお問い合わせは…
株式会社九娯貿易 東京支店 営業部 川口・中下まで
TEL 03-3792-1041 FAX 03-3792-1296

Banwave 景品用のお菓子セット

そのまんまスウィートの美奈ちゃん

そのまんまスウィート

そのまんまスウィートの人気の秘密とは？

- ●１箱４袋入りなので機械へらくらく入れられる。
- ●季節に応じ、新商品や限定商品人気商品を随時投入、改良！
- ●ロケーションよりお客様の声をフィードバックしてよりよい商品を作っています。
- ●チョコレート、アメ等は溶けにくい商品を選定しております。又、ロケーションを汚すガムは入っておりません。

１箱の中にこの詰め合わせが×4袋入っています。

- ●内容量：約3,000個
- ●重　量：約18kg
- ●箱サイズ：700×455×340㎜
- ●全国送料元払いサービス（一部離島は除く）

●商品の内容は予告なく変更する場合がありますのでご了承下さい。

●発売元 サンテック

OP価格 28,000円

●販売元
Banwave
株式会社バンウェーブ

名古屋：〒480-02 愛知県西春日井郡豊山町大字豊場字山方71番地の1
Tel.(0568)28−5300 Fax.(0568)28−2860

東京：〒111 東京都台東区駒形2−4−11 ヨシクニビル9F
Tel.(03)3847−5300 Fax.(03)3847−5200

大阪：〒543 大阪市天王寺区寺田町2−7−17 アワーハウスビル4F
Tel.(06)775−1990 Fax.(06)775−1925

北陸：〒020-03 石川県金沢市松島二丁目39
Tel.(0762)69−2240 Fax.(0762)69−2234

株式会社バンウェーブ
▼振込先
東海銀行 黒川支店
（普）1113354

**あのカメラくんが
POWER UPして登場!!**

DEBUT

プリント カメラくん α アルファ

小さなスペースでたよれるパートナー。

**スプリング、サマーに続く
フレーム第3弾 発売決定!**
以降も鋭意企画中です。

- ●人手のいらない自動オペレーション
- ●小さなスペースで設置、スマート設計
- ●プリント用紙は16分割の型抜き済みシール
- ●写りを鮮明にする専用照明、専用カーテン標準装備
- ●オプション、ロム追加容易、早急仕上
（企業PR、店舗名、観光名地、ロゴマーク）

仕様
- ■外寸：D/810 W/700 H/1,970（mm）
- ■重量：148Kg ■消費電力：270W
- ■最大電力：3.4A max
- ■モニター：21インチモニター

カメラ君シールイラスト傑作集

お問い合わせは・・・
フリーダイヤル 0120-097-530までお気軽にどうぞ
FAXインフォメーションサービス03-3377-8747

最新の製品情報や企業紹介をインターネットのホームページでご覧になれます。
http://www.uepsys.com/
E-mail：uep@gol.com/Nifty:LDK00110

企画・製造
株式会社 オリエントプランニング

UEP SYSTEMS, INC. 株式会社 ウエップシステム
本社／〒160 東京都新宿区西新宿3丁目8番5号
TOKYO OFFICE：8-5,3-Chome,Nishi-Shinjuku-Shinjukuku,Tokyo 160 Japan
TEL 03-3377-8711
FAX 03-3377-1120

愛ディアYOUモア

BANPRESTO

バンプレストは、
バンダイグループの一社です。

大好評のPart1に続き売り切れ必至の第2弾登場！

ポケットモンスター™
POCKET MONSTERS

© Nintendo・CREATURES・GAMEFREAK・TV TOKYO・SHO-PRO・JR KIKAKU

スタンプ151 Part2

全24種

7月発売予定

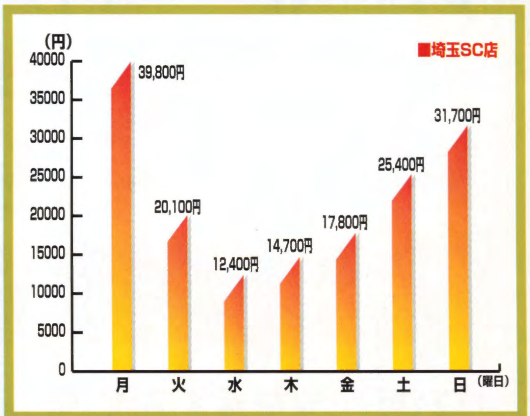
■景品OP価格：20,000円 ■入数：250個

ポケモンボール

大ヒット発売中

すでに子供達の間では、噂になっています！

■筐体OP価格：248,000円
■仕様：W:350mm・D:380mm・H:1100mm
重量:約30kg　消費電力:16W



驚異の高インカム

※商品改良のため、仕様等は予告なく変更することがありますのでご了承下さい。

©BANDAI 1996・1997

たまごっちのこっちむいてほい

9月発売予定

ついに業務用マシンでたまごっちが登場!!

■クリアファイル
■下じき
全8種
■転写シール

■仕様：W:450mm・D:450mm・H:1253mm　重量：約50kg　消費電力：39W
■景品OP価格：32,000円　■入数：300個

イワトビキャッチ

ハンドル操作で熱くなる!!

遊び方

景品は40ø·50ø·75øのカプセルにそれぞれ対応

9月発売予定

■仕様：W: 700mm
D: 690mm
H:1650mm
重量：約80kg
消費電力：35W

©POLYGON PICTURES

●バンプレスト商品のことなら全ておまかせ!!　主要代理店リスト

株式会社バンウェーブ	03-3847-5300 担当／漆畑	株式会社ユウビス	06-787-1881 AM担当／硲石・PZ担当／石
株式会社ハピネット東京	03-3847-6732 担当／谷本	株式会社エイブルコーポレーション	03-3988-2061 AM担当／金子・PZ担当／大
株式会社マキシム北海道	011-875-8844 担当／島田	株式会社アップル	03-3488-4331 AM担当／佐藤・PZ担当／遠
株式会社マキシム	03-5802-8811 担当／松村		

発売元　株式会社 バンプレスト　AM事業部 営業部　千葉県松戸市松戸1230-1 〒271 ピアザ松戸　PHONE: 047-367-7148 ダイヤルイン

夏休みに向けたバンプレストの超強力ラインナップ!!

7月の推奨アイテム

センチメンタルグラフティ第2弾 ●全6種 ●入数/85
©NECインターチャネル／マーカス

キューティーハニーF ●全5種 ●入数/85
©ダイナミック企画・飯坂友佳子・テレビ朝日・東映動画

ピングー ボイスメモ ●全3種 ●入数/61
© PINGU

ウルトラマンヒストリー ●全3種 ●入数/75
©円谷プロ/ ©円谷プロ・毎日放送

ジャングル大帝 ●全3種 ●入数/75
©手塚プロダクション

ファイナルファンタジーVII フィギュアキーホルダー2 ●全7種 ●入数/160
©1997 スクウェア

7月のクレーンゲームアイテム 注目アイテム 目白押し!!

ポケットモンスター第2弾 ●全7種 ●入数/100
© Nintendo・CREATURES・GAMEFREAK・TV TOKYO・SHO-PRO・JR KIKAKU

イワトビペンギン キャラクタープリントカメラ ●全3種 ●入数/62
©POLYGON PICTURES

電磁戦隊メガレンジャー ●全5種 ●入数/85
©1997 テレビ朝日・東映

楽しいムーミン一家 救急用品入れポーチ ●全4種 ●入数/85
©1990 Moomin Characters/Bulls/テレビ東京/テレスクリーン LICENSED BY TUTTLE-MORI AGENCY,INC. & KAWAKEI CO.,LTD.

FELIX THE CAT エアクッション ●全5種 ●入数/80
©1997 FELIX THE CAT PRODUCTIONS,INC.

タツノコキャラクターアソート カラーTシャツ ●全5種 ●入数/70
©タツノコプロ

ムームー星人 陶器の風鈴 ●全4種 ●入数/75
© Sony Computer Entertainment Inc.

7月のコンビニキャッチャーアイテム

たまごっち ウォーター入りキーホルダー ●全12種 ●入数/120
©BANDAI 1996・1997

歴代ゴジラアソートソフトキーホルダー ●全8種 ●入数/250
©1997 東宝・東宝映画

すーぱーぷよぷよ ミニルービックキーホルダー ●全8種 ●入数/100
©COMPILE

パラッパラッパー ビニールポシェット ●全6種 ●入数/120
© Sony Computer Entertainment Inc.

※商品改良のため、仕様等は予告なく変更することがありますのでご了承ください。

お客様からの強いご要望により

'97年 7月、8月アイテム 前・当月受注承ります。

納期・価格等詳細は各代理店へお問い合わせ下さい。

当社推奨アイテムは数に限りがございますので、あらかじめご了承下さい。

8月発売推奨アイテム　8月も話題のキャラクター続々登場!!

クレーンゲーム用景品

ビッグサイズシリーズ ムームー星人　●全4種 ●入数/75

© Sony Computer Entertainment Inc.

クレーンゲーム用景品

平成天才バカボン しゃべる貯金箱　●全3種 ●入数/61

©フジオ・プロ／講談社／スタジオぴえろ

クレーンゲーム用景品

ファイナルファンタジーVII チョコボぬいぐるみ　●全6種 ●入数/75

©1997 スクウェア

クレーンゲーム用景品

楽しいムーミン一家陶器のシュガーポット　●全4種 ●入数/70

©1990 Moomin Characters/Bulls/テレビ東京/テレスクリーン LICENSED BY TUTTLE-MORI AGENCY,INC. & KAWAKEI CO.,LTD.

クレーンゲーム用景品

ウォータームードランプ アクアスカイ　●全3種 ●入数/70

©AP.

コンビニキャッチャー用景品

センチメンタルグラフティマスコットキーホルダー　●全12種 ●入数/200

©NECインターチャネル／マーカス

バンプレスト プライズ 内見会に多数のご来場ありがとうございました。

コンビニキャッチャー ハイグリップハンド 送料無料キャンペーン 締切間近! お早めに!!

もれなくPOPがついてます。

従来より、景品獲得率大幅アップ。

7月末(7月25日〆切)まで送料無料
(バンプレストが負担いたします)

●OP価格／6,500円（送料別）　詳しいお問い合わせは、各購入代理店までお問い合わせ下さい。

●バンプレスト商品のことなら全ておまかせ!!　主要代理店リスト

株式会社バンウェーブ	03-3847-5300 担当／横野	株式会社エイブルコーポレーション	03-3988-2061 担当／大工原
株式会社ハピネット	03-3847-6732 担当／谷本	株式会社ユウビス本社	06-787-1881 担当／和田
株式会社マキシム北海道	011-875-8844 担当／島田	株式会社アップル	03-3488-4331 担当／遠藤
株式会社マキシム	03-5802-8811 担当／松村		

発売元 株式会社バンプレスト　本社プライズ事業部 営業部　千葉県松戸市松戸1230-1 〒271 ピアザ松戸　PHONE: 047-367-7131 ダイヤルイン

株式会社アミューズ　東日本/FAX.03-3802-8058　西日本/FAX.06-324-7649

人気殺到のキャラクター商品登場！

●車のガラスに着けられる。メッセージボード付

天才バカボン メッセージボード…………OP価格¥30,000

90個入/6種/約15cm

ⓒフジオ・プロ／講談社／スタジオぴえろ

●日本といえばバカボン、夏といえばふうりんなのです。

天才バカボン風鈴…………OP価格¥30000

75個入／5種／パッケージ入

TOM and JERRY THE MOVIE™

ⓒ1997 Turner Entertainment Co.

●大きめサイズのナイロンタフタ製

T&J タフタぬいぐるみOP価格¥30,000

85個入/4種/約25cm

●ボールチェーン付ぬいぐるみマスコット

バカボンマスコットOP価格¥28,000

120個入/5種/約10cm

●懐かしいキューブの登場。鍵で分解組み立てできます。

天才バカボンハッピーキューブ

OP価格¥30,000

75個入/2種/10×10×10cm

●大きめサイズでクレーン、カーニバルに最適。

空ビクッションOP価格¥30,000

80個入/5種/40～70cm

●新しいスタイルが加わり更にパワーアップ。

トム&ジェリーぬいぐるみ

OP価格¥32,000

80個入/7種/15～22cm

●夏の必須アイテムとして人気です。

Tシャツ&キャップOP価格¥30,000

84個入/6種/パッケージサイズ13×12cm

ⓒそのやま企画・スタジオぴえろ

●マスコット付貯金箱。デジタル時計付。

原始バンク…………OP価格¥30,000

75個入/4種/高さ約15cm

●パズルの上をマンモーに乗ったキャラクターが走ります。

ゴンGOマンモー……OP価格¥30,000

90個入/4種/15×14×7cm

この夏

ポスター付　×○、ター坊、モン吉

●障害物にあたると方向を変えて走ります。

サンリオゴーゴーカート

OP価格¥30,000

72個入/4種/10×10×14cm

UFO　プッシャー

UFO　プッシャー

●ふうりんでもドアにつけてもOK！とってもキレイな音でなります。

サンリオ風鈴……………………OP価格¥30,000

80個入/3種/パッケージ　9×9×4cm

ストラップを付け替えて
いろいろつかえるポーチ
流行の蛍光カラー

UFO　プッシャー

●人気のケイタイケースもあります。夏にピッタリの景品

サンリオシースルーポーチ……………………OP価格¥30,000

85個入/10種/2カラー

UFO　プッシャー

●お店のマグネットとキャラクター2個のアソート。

サンリオマグネットハウス

OP価格¥30,000

85個入/10種/10×10×4cm

UFO　プッシャー

●新しい仲間が加わって新登場。

サンリオピコピコハンマー

OP価格¥30,000　85個入/8種/約15cm

UFO　プッシャー　パッケージ入り

●大きめだからカーニバルにも使えます。

サンリオ空ビクッション

OP価格¥30,000

75個入/4種

大クッション20個、まくら55個

★人気キャラクターが変身するぬいぐるみ★

サンリオくるっぱタフタ

OP価格¥30,000

70個入/4種/約18cm

ポスター付

●ケース付だから携帯にも便利。

電動ハブラシ……OP価格¥30,000

80個入/4種/15×7.5×3cm

UFO

パッケージ入り

株式会社アミューズ　東日本/FAX.03-3802-8058　西日本/FAX.06-324-7649

構成が人気のポイントです。

●ぬいぐるみの究極。現役競争馬のリアルタイプバージョン。
J-ホースリアルタイプ……………………………OP価格¥30,000
62個入/10種/高さ約20cm
ⒸAVANTI

●人気の4Sサイズが馬服付と鈴付でまたまた登場。
J-ホーススペシャル…………………………………OP価格¥30,000
85個入/10種/約12cm

●携帯に便利なエスカルゴタイプが登場。
ポロランドウオッチ…OP価格¥48,000
100個入/14種

●人気のシロクマが加わりました。
レオスコパート3……OP価格¥30,000
80個入/12種/約10～20cm

●競馬ファンに大人気。
J-ホースアラームクロック
OP価格¥30,000
75個入/5種/12×9×6cm

Ⓒ1996 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved

●シースルータイプでさらに人気アップ。
エイリアンキーホルダーOP価格¥28,000
200個入/6種/約6.5cm

●お腹を押すと前足のライトが光ります。
J-ホースライト…OP価格¥25,000
100個入/10種/7cm
ⒸAVANTI

●今どきコインが入るキーホルダーです。
天才バカボンコインOP価格¥25,000
150個入/4種/6.5cm
Ⓒフジオ・プロ／講談社／スタジオぴえろ

●ゆらゆらゆれると赤く光ります。
フラッシュライトOP価格¥30,000
100個入/4種/約4.5cmボールチェーン付

●こんな形で鍵なのです。防犯用ではないのだ！
バカボンガチャキーOP価格¥24,000
150個入/5種/7.5×5cm

●車に着けてチケットホルダーに便利。〈ヒモ付〉
ゴンチケットホルダーOP価格¥28,000
200個入/6種/7cm
Ⓒそのやま企画・スタジオぴえろ

FANCY ITEM IN SUMMER

AMUSE®

バランスのとれた商品

●人気のレッドカラーをセレクト。
スーパーカープレミアム
OP価格¥35,000
72個入/16種/約17cm

さらに充実の NEWバスフィールド。

●双眼鏡とステンレスマグが加わって時計も更にセレクトされました。
NEWバスフィールド……………………OP価格¥30,000
80個入/8種/パッケージ入

●浮力でスイッチの入るタイプと手動の2タイプアソート。　電池別売
ジェットボート……………………OP価格¥32,000
75個入/12種/パッケージ7.5×9.5×24cm

キャラクターキーホルダー
KEY HOLDER

Ⓒ1997 Turner Entertainment Co.

サンリオキティが女の子の間で大人気。

●可愛くなってお待たせの新登場。
トム&ジェリー キーホルダー
OP価格¥26,000
200個入/8種/約7cm

ⒸSANRIO CO.,LTD

●キティとマイメロディの2キャラで登場。
サンリオ印鑑ケース…OP価格¥28,000
100個入/3種/12×6cm

●とっても可愛いからついついほしくなる。
サンリオガチャキーOP価格¥28,000
150個入/4種/台紙付7.5×5cm

●人気のトム&ジェリーがちっちゃくなった。
トム&ジェリーミニ
OP価格¥24,000 200個入/10種/2カラー

●シールが大きく見えるレンズ付
サンリオプリントOP価格¥20,000
120個入/4種

●可愛いライトだから一つはほしいアイテム
スライドライトOP価格¥27,000
120個入/5種/4×10cm

タオルはいかが？

ブリサボニータ

4種 100枚セット
30,000円

サイズ:34×34cm（PP袋入）
© NY ARTISTS GUILD 1996

バドワイザータオル PartⅡ

4種 100枚セット
30,000円

サイズ:34×34cm（PP袋入）

ホワイトアニマルK/H

4種120個
36,000円

サイズ:10cm

ポンポンアニマル

5種100個
33,000円

サイズ:13cm

SPORTS CLOCK

4種80個32,000円 箱サイズ:10×10×10cm

王将時計

2種80個36,000円 箱サイズ:15×14×6cm

おつかいワンワン

5種96個28,800円 サイズ:約16cm

Bigわんわん

3種96個36,000円 サイズ:約24cm

M²メッセンジャーモンキー

くっつくんでござ〜る。

4種96個33,600円 サイズ:約23cm

防滴クロック

4色60個セット23,000円 サイズ:12×5×5cm（吸盤付）

※価格表記のない商品はOP価格@¥500以下です。

NAVIS INDUSTRY CO.,LTD.

ナビスオリジナルタッグは品質保証と信頼の安心マークです。自信を持ってお勧めします。

夏本番! 汗かく季節に

renoma タオル PartⅡ

5種100枚セット
30,000円

サイズ:34×34cm(PP袋入)
© RENOMA

ヒロミチナカノ タオル PartⅢ

4種100枚セット
30,000円

サイズ:34×34cm(PP袋入)
©HIROMICHI NAKANO

カーテン止めのカワイイ動物

フリーホルダー

4種96個セット33,000円

サイズ:18cm

企画製造総発売元 ナビス産業株式会社
NAVIS
本社:〒593 大阪府堺市草部119番3号
TEL.0722-72-5933 FAX.0722-72-5934

好評発売中

ドラえもん

© 藤子プロ・小学館・テレビ朝日

パラレルワールド
不思議議世界 <Part2>

総発売元
エポック社

新たな世界へLet's Go!

歴代のドラえもんの映画から１１作品をピックアップ！
その中から名場面２０シーンを再現しました！

仕様

外形寸法：W1,110×D1,730×H1,940
重　　量：250Kg
消費電力：280W

※ 仕様は予告なく変更する場合があります

元祖ジャンケンマン

外形寸法
W464×D495×H1,462
重　　量：48Kg
消費電力：50W
景品容量：80個

パラパラダイス

外形寸法
W464×D495×H1,462
重　　量：48Kg
消費電力：40W
景品容量：80個

ジャンケンマン7

外形寸法
W300×D350×H1,180
重　　量：35Kg
消費電力：27W

マリオのメダルアイランド

外形寸法
W600×D600×H1,640
重　　量：66Kg
消費電力：62W

総発売元 **エポック社**
©Nintendo

営業本部
〒180　東京都武蔵野市境南町３－１４－４
昇和ビル３Ｆ
TEL.0422-31-0091（代）FAX.0422-31-1091

大阪営業所
〒564　大阪府吹田市江坂町１－１７－１４
江坂吉川ビル６０３
TEL.06-339-9745（代）FAX.06-339-9746

Tapioca®

© OSAMU HARADA

Prodused by オオイケ

ドーナッツ
チェーン店で
おなじみ!

全16フレーム
カーテン・ポスター付
好評発売中

スーパーピンポン 仮称

超プライズマシン

近日登場

このスキル性は違反する!!

エキサイティングラリー

新感覚プライズゲーム

仕様

外形寸法
W840×D1,500
×H1,850
重　量
約130Kg
消費電力
130W
（MAX220W）
景品カプセル仕様
150φｽﾄｯｸ数18個

（株）アイ・エム・エス

＜総発売元＞
株式会社　サンワイズ
Sunwise Company Ltd.

本　　社　〒181　東京都三鷹市大沢1-9-24
TEL.0422-31-2511（代）FAX.0422-31-4637

メンテナンスフリーダイアル　0120−49−3012

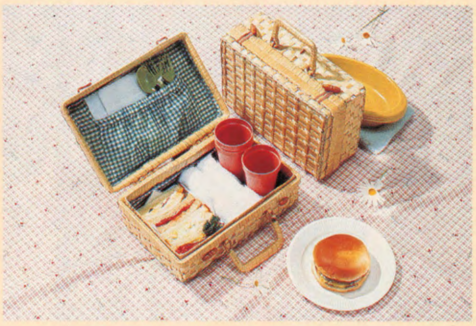
MT JAPAN

ポインテックス 浮遊ペン
3種180個入 OP価格42,000円

エリプス ストローポーチ
3種60個入 OP価格28,000円

ビーチクルービニールチェア
60個入 OP価格30,000円
サイズ(直径)50×(高)30cm

4WDバッテリーカー
72個入 OP価格31,000円
サイズ22×11.5×7cm



うきうきトランク
60個入 OP価格30,000円
サイズ18×27×10cm

マウスリングウオッチ(化粧ケース入)
5種100個入 OP価格50,000円

ウッディージュエリーボックス
60個入 OP価格29,000円
箱サイズ8.8×12.5×8.3cm

エッグクオーツ
5色100個入 OP価格50,000円

ダイキャストスポーツカー
6種72個入 OP価格28,000円
箱入　サイズ6.5×17.8×7.2cm

スーパーターボカー
6種72個入 OP価格32,000円
サイズ18cm

ロードレンジャー
4種144個入 OP価格32,000円
サイズ12cm

ダイキャストミニカー
4種144個入 OP価格24,000円
サイズ6cm

缶ジョッキー2個組
60組 OP価格30,000円
箱サイズ15×10.5cm

フェラーリキーホルダー(本皮製)
4種各2色100個入 OP価格30,000円

プチクリップキーホルダー
7種100個入 OP価格21,000円

レンズ付ネームホルダー
6種100個入 OP価格22,000円

JAPAN

有限会社　エム・ティー・ジャパン
MIZUTANI OF JAPAN TRADING LIMITED.

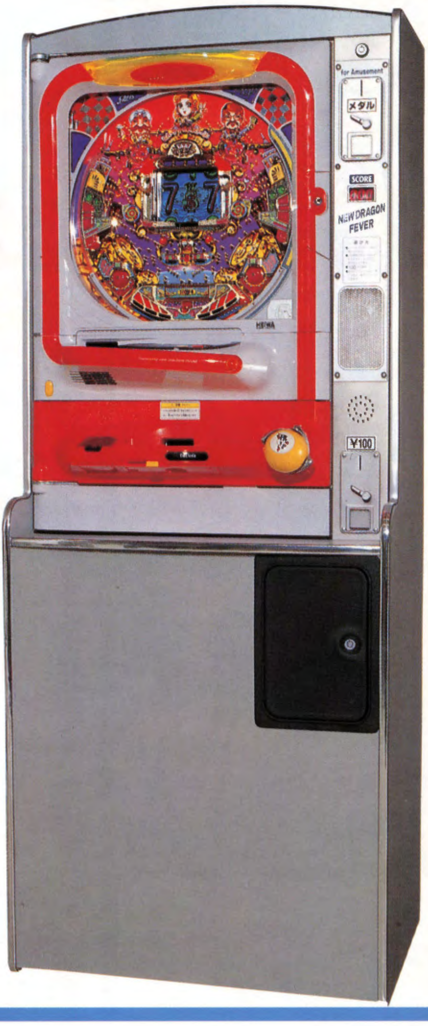
大阪市西区京町堀1-14-24タットビル302号
TEL06-448-3770 FAX06-448-3547
振込先:幸福銀行本店営業部(普)564264(有)エム・ティー・ジャパン

M·G·M
is the only supplier in JAPAN
of general gaming articles
M·G·Mは、カジノゲーム用品の総合メーカーです。
カタログご請求下さい
The President
M.G.M
Osaka
Tokyo
Seoul
Las Vegas
Hong Kong
Matsui Gaming Machine CO.,LTD.
経験と信頼のM·G·Mマークをお確かめの上、粗悪品・類似品にご注意下さい。
◆本社 〒150 東京都渋谷区広尾2-1-15 マーキスヒロオビル TEL：03-5467-5211 FAX：03-5467-5217
◆東京ショールーム 〒106 東京都港区六本木3-8-23 ともビル1F TEL：03-3408-5311 FAX：03-3408-5120
◆大阪支店 〒532 大阪市淀川区宮原2-14-14 新大阪グランドビル5F TEL：06-393-7711 FAX：06-399-5235
◆香港支店 1102A,11/F,CENTURY SQUARE,1-13 D'AGUILAR ST.,CENTRAL,HONG KONG. TEL：852-2536-9031 FAX：852-2536-9181
◆ソウル支店 156-7,SAM SUNG-DONG,KANG NAM-KU,SEOUL,KOREA. TEL：82-2-568-1711 FAX：82-2-568-1730
◆ラスベガス事務所 2336,HUNT CLUB ST.,LAS VEGAS,NV.,89128,U.S.A. TEL：1-702-256-8631 FAX：1-702-256-4173

TANIGAWA

NEW DRAGON FEVER M

ニュードラゴンフィーバーM



伝説の”ドラゴンフィーバー”が装いも新たに帰ってきた!

盤面には人気機種「CRサクセスストーリー」を搭載!

メダル払い出し最高90枚

W645×D450×H1,620(mm)
重量50kg　AC100V/65W

昭和技研工業有限会社

ツイスター

盤面交換で安定した人気を獲得。

CRFビッグパワフルFX

CRサクセスストーリー

W680×D540×H1800(mm)

昭和技研工業有限会社

パンチンパイレーツ

ご要望に応え、再々発売!

好評発売中!

W840×D1220×H2000(mm)

©NAMCO

TGM 株式会社 タニガワ

埼玉県越谷市神明町3-410-2

TEL0489(76)3211　FAX0489(75)9745

TANIGAWA
SIDE BY SIDE 2 Evoluzione
サイドバイサイド2 エボルツィオーネ
W1,390×D1,660×H1,980mm
©TAITO CORP.
SPARK!! DENGEKI IRAIRA BOU
電撃イライラ棒 チャンス
テレビでおなじみの
ウルトラ電撃イライラ棒が
ミニになって登場!
W560×D770×H1800mm
企画／(株)タカラ　製造元／NMK
©テレビ朝日1997
プリプリキャンバス
PuriPuri Canvas
© 1997 KONAMI All rights reserved.
おえかきできちゃう
シールマシンとうじょう!!
W650×D550×H1800mm
W825×D1165×H1910mm
(カーテン取り付け時)
ポケモンボール
今年一押しのポケモン!!
かわいいポケモンの
スタンプだよ
ポケットモンスター
POCKET MONSTERS
© Nintendo・CREATURES・GAMEFREAK・TV TOKYO・SHO-PRO・JR KIKAKU
(株) バンプレスト
W350×D380×H1100 (mm)
FINAL FURLONG
ファイナルハロン
乗って楽しい
競馬ゲーム
W2,145×D1,720×H2,255mm
©1997 NAMCO LTD.
TANIGAWA
ギノウタイ
技・脳・体。
3つの力をはかります。
© NAMCO LTD.
Magic Train Jr.
マジックトレイン ジュニア
スロット＋ルーレットに
大興奮の
フィーバーチャンス!
(株) サンワイズ
W470×D490×H1350 (mm)
Lucky holder 2
ラッキーホルダー2
ゴージャスなデザインで
新登場!
(株) トーゴ
W1300×D1300×H2050 (mm)
FLASH BALL
フラッシュボール
パチンコ&ビンゴ&スロット
「光る・揃う・回る」の快感。
昭和技研工業 (有)
W550×D700×H1780 (mm)
おさるのもんきちの
ヤシの実キャッチでござる
南国ムードで
ヤシの実キャッチ。
© KOKORO CO.,LTD.
© 1992,1996 SANRIO CO.,LTD.
W900×D900×H1800 (mm)
バッドばつ丸
に挑戦
ひとりで遊べる
エアーホッケー。
© KOKORO CO.,LTD.
© 1993,1995 SANRIO CO.,LTD.
W766×D1460×H1550 (mm)
TGM 株式会社 タニガワ
埼玉県越谷市神明町3-410-2
TEL0489(76)3211 FAX0489(75)9745

タカラアミューズメント!!

Waku Waku collections ワクワクコレクション

UFO UFOプッシャー ヘキサ スイートハート コンビニ 75 75円カプセル 150 150円カプセル
A アダルト Y ヤング K キッズ F ファミリー M マニア

NEW フワフワフレンズ ぬいぐるみ

© アトリエ樹奈

マスコットに続く第2弾!
フワフワ素材で抱きしめたくなる!

K F

サンリオ バツマルバック

© '93. '97. SANRIO CO., LTD. ⓢ

サンリオ一番の人気者
バツマル君のビニールバックで、
楽しい夏をさきどり!

K F

NEW サンリオ ランドセルキーホルダー

©'76. '88. '89. '92. '93. SANRIO CO., LTD. No-S7-11-29-01

大好評 サンリオの人気キャラクターが
ついたミニランドセルが可愛い
キーホルダーになりました。

K F

フワフワフレンズ キーホルダー

© アトリエ樹奈

大好評 さわりごこちも
柔らかに、パステルな
動物達のキーホルダー!

75 K F

NEW おるちゅばんエビちゅ プチシールマスコット

2つのニューアイテム!
またまた大人気
まちがいなしでちゅ。

75 Y

おるちゅばん エビちゅ

© 伊藤理佐/双葉社

おるちゅばんエビちゅ デカぐるみ

Y

おるちゅばんエビちゅ コミックバック

大好評 こんなオシャレな
バッグが欲しいでちゅ。

Y

おまかせエンジェルス マスコット

© アトリエ樹奈

NEW

5人の天使が願い事のお手伝い。
一緒にお出かけボールチェーン付き。

75 Y K F

ドンキーコング3 しがみつきぬいぐるみ

© Nintendo

ドンキー達が最新版で初登場。
ダッコちゃんのように抱きつくョ

NEW

K F

星のカービィ スーパーデラックス 投げて遊べるよシリーズ

© 1996 HAL LABORATORY INC./ Nintendo

大好評

かわいいだけじゃない。
仲間と遊べる、家族で遊べる、
レクリエーショングッズだ!

K F

コカコーラベア キーチェーン

大好評

© 1997 THE COCA-COLA COMPANY
ALL RIGHTS RESERVED.

K F

可愛いシロクマ
『コカコーラベア』!

5つのポーズバリエーションで
みんな欲しくなる!

インテリアフィッシュ プチマリーン

NEW 夏の定番! 今年もでます!
カラー変更の97年度版で
涼しげに登場!

150 A Y F

*景品の掲載商品はOP価格@¥500未満です。

株式会社タカラアミューズメント 販売事業本部

*商品改良の為、仕様等は予告なく変更する場合があります。ご了承下さい。

〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16(株)タカラ青戸本店内
TEL. 03(3603)1270 FAX. 03(3603)1271
景品ご注文専用FAX DDIフリーコール 0077-23-411056

夏休み商戦の熱い味方は、

NEW

電撃イライラ棒ミニが新コースでさらにエキサイティング!!

SPARK!! DENGEKI IRAIRA BOU

電撃イライラ棒 チャンス EX

© テレビ朝日 1997

イライラ棒 専用景品発売中!

ペイアウト率自動調整

3台以上で通信フィーバーシステム機能

初級・中級・上級コースあり! コースパターンで楽しさ倍増!

『ウッチャン・ナンチャンの炎のチャレンジャー』でお馴染み イライラ棒をプライズ化! 勝つのは人かマシンか!?

企　画：(株)タカラ
製造元：NMK

仕様
- 本体寸法：W560×D770×H1,800(mm)
- 重量：90Kg
- 使用電源：AC100V 50/60Hz
- 消費電力：150W

※筐体写真はコース変更前のものです。

好評発売中

マジカルキューブ Magical Cube

- ★4面から、景品がみえる。
- ★景品自動供給システム
- ★通信フィーバーシステム
- ★ペイアウト率調整可能

ビンゴゲーム

リプレイルーレット
ジャックポットに当たれば景品がもらえる

集中管理メーター付
景品払い出しカウンター
コイントータルカウンター
料金別カウンター

自動景品補給システムが9ケ所。プレイヤーが取ったのと同じ位置に景品が補給されるので手間いらず!

仕様
- 本体寸法：W650×D920×H870(mm)
- 重量：80Kg
- 使用電源：AC100V 50/60Hz
- 消費電力：180W

スゴ! Rock! mini 世界一周の旅 A Round The World

好評発売中

専用景品高インカム続々発売中 100ø・150ø対応

★3台通信可能
通信フィーバー機能
ラスター機能付き

驚異のフィーバーシステム搭載!!
多人数同時プレイでペイアウト確率がアップ!
プレイヤーもエキサイト!

専用景品セット続々発売中
高インカムをお約束する
景品専用FAX DDIフリーコールへ
0077-23-411056

仕様
- 本体寸法：W600×D600×H1,800(mm)
- 重量：100Kg
- 使用電源：AC100V 50/60Hz
- 消費電力：85W

ジャックポット機能搭載!

Sweet Heart スウィートハートBタイプ

景品ディスプレイは4ケ所

本格的なNEWプライズ機
ヤング・アダルト対象機
高インカム続出中!!

プッシャー部が十字ブーメランなので獲得チャンス4倍

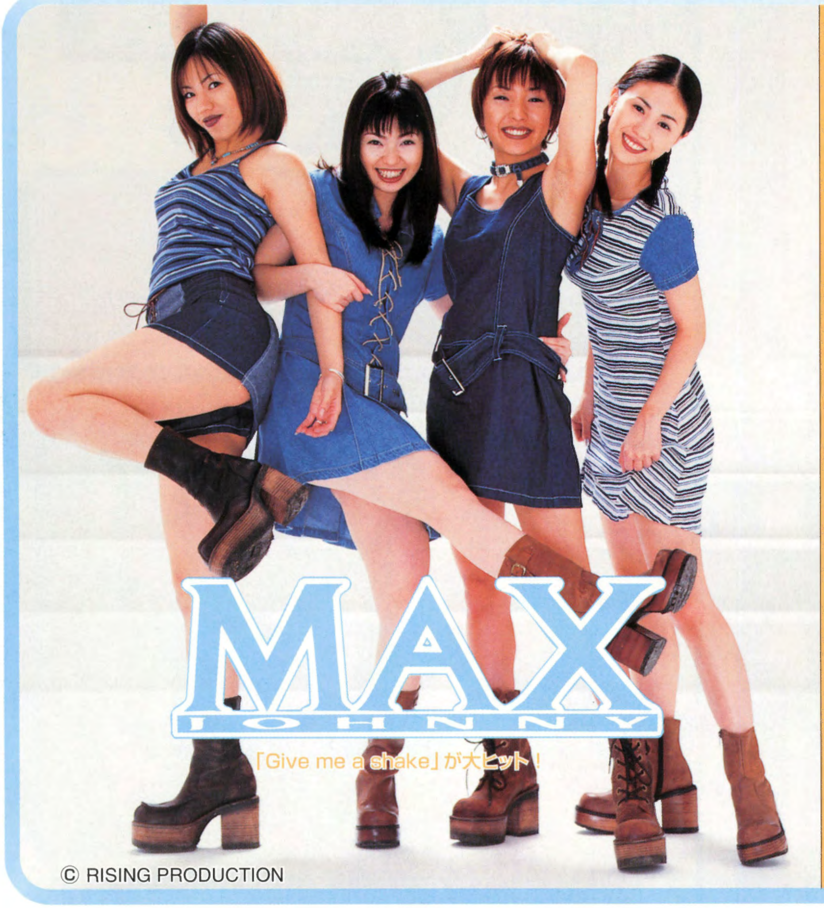
プッシャー部とステージは逆回転なので獲得チャンスが4倍

仕様
- 本体寸法：W1,400×D1,400×H1,780(mm)
- 重量：180Kg
- 使用電源：AC100V 50/60Hz
- 消費電力：300W

商品改良の為、仕様等は予告なく変更する場合がありますのでご了承ください

対象年令 BOYS GIRLS KIDS FAMILY ADULTS

F·A·N·S



© RISING PRODUCTION

Jユーロアソート

●10種 75個入 OP価格 36,000円
●パッケージサイズ 13×19㎝

マグカップ

●4種 80個入 OP価格 30,000円
●パッケージサイズ 11×15㎝

タレントグッズスペシャル

企画・発売元
TENEI CO., LTD.
SHIN INTERNATIONAL

システム手帳

●4種 70個入 OP価格 30,000円
●パッケージサイズ 15×17㎝

マグカップ

●4種 80個入 OP価格 30,000円
●パッケージサイズ 11×15㎝

RH RYOKOHIROSUE
© FLDS

さわやかで素の魅力がいっぱい。
広末涼子

F·A·N·S

お申し込みは今すぐ電話かFAXで
TEL 03-5951-6600　FAX 03-5951-3449

スタイリッシュアソート

●11種　75個入　OP価格　36,000円
●パッケージサイズ　13×19㎝

モノクロームDISX

●6種　80個入　OP価格　30,000円
●パッケージサイズ　11㎝

TALENT'S GOODS SPECIAL

ストリートカジュアルアソート

●10種　75個入　OP価格　36,000円
●パッケージサイズ　13×19㎝

システム手帳

●4種　70個入　OP価格　30,000円
●パッケージサイズ　15×17㎝

FRIENDLY AMUSEMENT NETWORKING SYSTEM

F·A·N·S

対象年令 BOYS GIRLS KIDS FAMILY ADULTS

サマースペシャルグッズ

NEWアイテムも続々登場!!

日本ではなかなかおめにかかれない。

バーガーキング & コロナエクストラ　カラーリブTシャツシリーズ

●6種　75個入
OP価格　30,000円
●パッケージサイズ　17㎝

TシャツとCAPのおそろいで。

スマイル・ガンビー クラッカージャック　リブTシャツシリーズ2

●6種　75個入
OP価格　30,000円
●パッケージサイズ　17㎝

サーファーガールご用達

ベンアイパバッグセット

●9種　80個入
OP価格　30,000円
●パッケージサイズ　12×7㎝

ビーバス&バットヘッド "ビーチ"

●4種　80個入
OP価格　30,000円
●サイズ　高さ15～20㎝

アメリカンテイストがGOOD。

ペプシ　サマーセット

●8種　90個入（サマープライス）
OP価格　25,000円

真夏はビッググラスで!

ペプシ、コロナ マウンテンデュー　ビッググラスセット

●5種　60個入
OP価格　24,000円
●パッケージサイズ　19㎝

海にぴったり。

ベン アイパ サマーセット

●4種　90個入（サマープライス）
OP価格　25,000円

ビールのさわやかさそのままに。

コロナ エクストラ サマーセット

●5種　90個入（サマープライス）
OP価格　25,000円

超人気! hiromichi nakanoシリーズ

hiromichi nakano　メイクポーチ

●16種　75個入　OP価格　36,000円
●サイズ（大）：ヨコ 20㎝

hiromichi nakano　フレグランス&コスメ

●8種　100個入　OP価格　36,000円
●パッケージサイズ　10×6㎝

hiromichi nakano　テレフォンケース

●5種　70個入　OP価格　30,000円
●サイズ　タテ12㎝

大好評グッズラインナップ

パーソンズ キャップ セット

●5種　100個入（サマープライス）
OP価格　25,000円

バーガーキング コインバンクセット

●4種　100個入　OP価格　30,000円
●パッケージサイズ 13～16㎝

ビーバス&バットヘッド　MTV

●3種　80個入　OP価格　30,000円
●サイズ　15㎝

TOY'S CLUB "ウォッチ缶"

●4種　80個入　OP価格　30,000円
●サイズ　15㎝

TOY'S CLUB "OLIVER"

●6種　85個入　OP価格　30,000円
●サイズ　20㎝

©1997 BURGER KING CORPORATION.　©& TM 1997 CERVECERIA MODELO s. a. de.　©Franklin Loufrani.　©1997 Borden, Inc. Licensed through Leisure Concepts, Inc.
©1997 Prema Toy Co., LTD.　©1997 MTV Networks. All Rights Reserved.　PEPSI and PEPSI-COLA are registered　Trademarks used under License from Pepsi Co., Inc.
Mt. Dew is a Trademark used under License from Pepsi Co., Inc.　©1997　TOYS CLUB CO., LTD.　UNDER THE LICENSE OF PERSON'S CO., LTD.

発売元：SHIN INTERNATIONAL

F★A★N★S

FRIENDLY AMUSEMENT NETWORKING SYSTEM

お申し込みは今すぐ電話かFAXで
TEL 03-5951-6600 FAX 03-5951-3449

7月発売

クレーンパッケージ

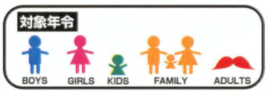
ミニパッケージ

ミチコロンドンオリジナルコロン入り！

ミチコロンドン　ロケットコロン

(クレーンパッケージ)
●5種 75個入　OP価格 36,000円
●パッケージサイズ　高さ12cm

(ミニパッケージ)
●5種 75個入　OP価格 36,000円
●パッケージサイズ　高さ11cm

対象年令

BOYS　GIRLS　KIDS　FAMILY　ADULTS

おしゃれは爪先から！

ミチコロンドン　ネイル

●5種 80個入　OP価格 30,000円
●パッケージサイズ
タテ11cm×ヨコ7.8cm

マグを凍らせて使ってね。

キューピーひえマグ

●6種 90個入　OP価格 30,000円
●パッケージサイズ　高さ20cm

MICHIKO LONDON
KOSHINO

人気のインフレータブル第2弾！！

ミチコロンドン インフレータブル 2

●10種 85個入　OP価格 36,000円
●サイズ　タテ20cm×ヨコ20cm
×幅20cm

ハワイ生まれのかわいいポーチ。

ピコ　フラワーポーチ

●6種 80個入　OP価格 30,000円
●サイズ　タテ20cm×ヨコ13cm×幅9cm

メイクのポイントもこれならカンタン！

ミチコロンドン　まゆプレート

●3種 75個入　OP価格 30,000円
●パッケージサイズ　高さ13cm

まつげのカラーリングはこれでOK!

ミチコロンドン　つけまつげ

●4種 60個入　OP価格 30,000円
●パッケージサイズ　タテ11cm×ヨコ10cm

クレーンパッケージ

ミニパッケージ

カッコイイ！ウォッチシリーズ。

デジックス

(クレーンパッケージ)
●20種 100個入　OP価格 28,000円
●高さ　20cm

(ミニパッケージ)
●20種 100個入　OP価格 28,000円
●高さ　16cm

▶▶▶お申し込みは今すぐ電話かFAXで▶▶▶
TEL 03-5951-6600　FAX 03-5951-3449
F・A・N・S

カラフルなブランド風のケースです。

スタンダード　テレフォンケース

●10種 80個入　OP価格 30,000円
●サイズ　タテ14cm×ヨコ6cm×幅4.5cm

かわいいペンギン型の携帯、PHSホルダー。

アトリエトヨコ　テレフォンポケットペンギン

●3種 80個入　OP価格 30,000円
●サイズ　高さ17cm

ATELIER TOYOKO

夏らしくアロハを着たクマさん。

アトリエトヨコ　アロハベアー

●4種 72個入　OP価格 30,000円
●サイズ　ヨコ20cm

フイルム付とカバー付の2タイプ。

ジャングルジム　クマカメラ

●8種 80個入　OP価格 30,000円
●サイズ　タテ19cm×ヨコ13cm×幅4cm

7月発売

対象年令　BOYS　GIRLS　KIDS　FAMILY　ADULTS

中のものを水から守る。海にプールに大活躍！

サーフウォーター　プルーフケース

●18種 125個入　OP価格 30,000円
●箱サイズ　高さ14cm

家庭電化製品型の貯金箱。

ファイドダイド　バンク

●4種 60個入　OP価格 25,000円
●箱サイズ
タテ12cm×ヨコ11cm×幅8cm

人気ブランドの定番をミニ化。

アウトドアー　フィールドミニバッグ

●16種 120個入　OP価格 30,000円
●サイズ　高さ13～20cm

加トちゃん家の畑

●4種 80個入　OP価格 30,000円
●サイズ　直径14cm

テンダーカラーズ　サマーパレット

●10種 85個入　OP価格 30,000円
●サイズ　高さ26cm

"バーニー"プリシールマスコットシリーズ

●5種 120個入　OP価格 30,000円
●サイズ　高さ12cm

ピコ　ビーチサイド　コスメティックス

●12種 100個入　OP価格 32,000円
●パッケージサイズ　タテ11.5cm×
ヨコ7.5cm×幅2cm

プチシリーズ

人気の小物を集めました。

仕事着を着たクマさんたち。

グランパパ "はたらくクマさんシリーズ"

- 6種 132個入　OP価格 30,000円
- 台紙サイズ　タテ11cm×ヨコ7cm

おしゃれなインテリアのアクセサリースタンド。

センチュリーモダン アクセサリースタンド with アクセサリー

- 7種 100個入　OP価格 30,000円
- パッケージサイズ　タテ11cm×ヨコ5.5cm

ハナバナデイズ マグネットフックシリーズ

- 5種 120個入　OP価格 25,000円
- パッケージサイズ　タテ8cm

シーパラダイス マスコットキーホルダー

- 13種 170個入　OP価格 30,000円
- サイズ　ヨコ10cm

銀河鉄道の夜 ミニ

- 5種 130個入　OP価格 30,000円
- パッケージサイズ　高さ12cm

テディコレクション "リトルテディ アクセサリーシリーズ"

- 15種 150個入　OP価格 25,000円
- パッケージサイズ　タテ9cm

アトリエトヨコ プリムステッチダックスフンド

- 6種 160個入　OP価格 30,000円
- 台紙付サイズ　タテ12cm

アトリエトヨコ プリムステッチラビット

- 6種 160個入　OP価格 30,000円
- 台紙サイズ　タテ12cm

プーマ キーホルダー

- 6種 80個入　OP価格 30,000円
- パッケージサイズ　タテ12cm×ヨコ7cm

ピポリパラワールド クンタマスコットキーホルダー

- 12種 144個入　OP価格 30,000円
- サイズ　タテ8cm

サンリオ マニキュアセット

- 5種 90個入　OP価格 30,000円
- パッケージサイズ　高さ12cm

サンリオ キャラリップセット

- 5種 90個入　OP価格 30,000円
- パッケージサイズ　高さ12cm

マドンナ ミニスカーフ

- 6種 80個入　OP価格 30,000円
- パッケージサイズ　タテ50cm×ヨコ50cm

マドンナ NEWジュエリー

- 10種 90個入　OP価格 30,000円
- パッケージサイズ　タテ12cm×ヨコ7cm

サンリオ キャラコロンセット

- 5種 90個入　OP価格 30,000円
- パッケージサイズ　高さ12cm

田中家のネコシリーズ "ネコハンコ"

- 6種130個入　OP価格 30,000円
- パッケージサイズ　タテ12cm

ミチコロンドン アクセサリーズ "ラグド シルバーシリーズ"

- 16種 80個入　OP価格 30,000円
- パッケージサイズ　高さ12cm

マドンナ コロン(リーフ)(ヘキサ)

- 5種 90個入　OP価格 30,000円
- パッケージサイズ　タテ12cm

マドンナ ネイル

- 20種 90個入　OP価格 30,000円
- パッケージサイズ　タテ12cm

対象年令 BOYS GIRLS KIDS FAMILY ADULTS

夏本番!!

カラフルなキャップで夏の日差しからガード。

バヤリース キャップ

Summer Price

- 7種 90個入 OP価格 25,000円
- パッケージサイズ ヨコ22cm

KIKI SHADE'S

夏だからオシャレにTシャツを!

KIKI&SHADE'S Tシャツセット

Summer Price

- 6種 90個入 OP価格 25,000円
- パッケージサイズ ヨコ20cm

大人気のベネトンF1グッズ。

ベネトンF1 Tシャツ&キャップ

Summer Price

- 6種 90個入 OP価格 25,000円
- パッケージサイズ ヨコ20cm

ドリンクや薬を入れてアウトドアのお供に!

ライフガード "レスキューバッグ"

- 5種 80個入 OP価格 30,000円
- ボトルサイズ 高さ16cm

夏を楽しむウェアーです。

バブリシャス サマーウェアー

Summer Price

- 6種 90個入 OP価格 25,000円
- パッケージサイズ ヨコ20cm

レロレロのかわいいTシャツです。

レロレロTシャツセット

Summer Price

- 5種 100個入 OP価格 25,000円
- サイズ ヨコ14cm×高さ9cm

サンタとトナカイが海水浴。

Summer Price

チムニーサンタ夏物語

- 8種 90個入 OP価格 25,000円
- パッケージサイズ タテ12cm×ヨコ7cm

KIKI

丈夫で
おしゃれな
バッグです。

Summer Price

KIKI トートバッグ

- 6種 90個入 OP価格 25,000円
- パッケージサイズ ヨコ20cm

マスコットとボディケアのボトル入り。

Summer Price

サンタサマーボディーケアシリーズ

- 4種 80個入 OP価格 25,000円
- パッケージサイズ タテ12cm×ヨコ7cm

お申し込みは今すぐ電話かFAXで
TEL 03-5951-6600　FAX 03-5951-3449

アウトドアに欠かせないシート。

KIKI　コンガリビーチシート

●4種 74個入　OP価格 25,000円
●パッケージサイズ　ヨコ20cm

カラフルで楽しいサマーグッズ!

KIKI　アイランドグッズ

●6種 90個入　OP価格 25,000円
●パッケージサイズ　ヨコ20cm

透明で涼しげな夏らしいバッグです。

トールマン　サマーバッグ

●8種 90個入　OP価格 25,000円
●パッケージサイズ　タテ12cm×ヨコ7cm

楽しい夏のスペシャルグッズ!!

サンタの夏バージョン。

サンタクロースブラザーズ ぬいぐるみサマーバージョン

●3種 80個入　OP価格 30,000円
●高さ（小）　20cm

実用的なデスクラックです。

バヤリース　デスクラック

●5種 80個入　OP価格 25,000円
●サイズ　タテ10cm×
ヨコ15cm×高さ150m

愛敬たっぷりのペアグラス。

ミーニャ&ほのぼの　ペアグラスSET

●6種 50個入　OP価格 19,800円
●箱　高さ18cm

カラフルなカップで涼んでね。

ビッツワールド　ガラスマグ

●5種 50個入　OP価格 19,800円
●パッケージサイズ　タテ12cm×ヨコ7cm

夏の海に欠かせないグッズです。

ライフガード　ビーチクルーグッズ

●3種 80個入　OP価格 30,000円
●箱　高さ14cm

シーパラダイス　ミニグラスペア

●5種 50個入　OP価格 19,800円
●パッケージサイズ
タテ12cm×ヨコ7cm

シェイズ　ホットサマースペシャル

●8種 90個入　OP価格 25,000円
●パッケージサイズ
タテ12cm×ヨコ7cm

ライフガード

●5種 85個入　OP価格 25,000円
●パッケージサイズ
タテ12cm×ヨコ7cm

チムニーサンタ 南国バンド

●4種 90個入　OP価格 25,000円
●サイズ　高さ22cm

対象年令 BOYS GIRLS KIDS FAMILY ADULTS

F★A★N★S

アイビールックで決めたぬいぐるみ。

アイビークラブ

●5種 70個入 OP価格 30,000円
●サイズ 16cm

かわいいバンダナがアクセント！

ATELIER TOYOKO

アトリエトヨコ “バンダナベアー”

●5種 80個入 OP価格 30,000円
●サイズ すわり高さ16cm

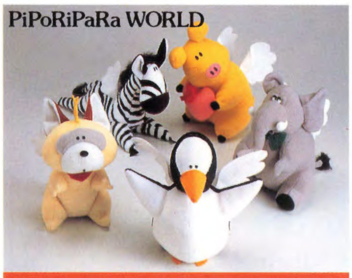
ブランコにのったクマさんが楽しくスウィング。

アトリエトヨコ “ブランコホッパーズ”

●5種 100個入 OP価格 24,000円
●サイズ 高さ23cm

人気のアイテム大集合!!

すぐにお手元にお届けいたします。



ピポリパラワールド エンゼルシリーズ

●5種 80個入 OP価格 30,000円
●サイズ ヨコ14cm×高さ9cm

ピポリパラワールド アースウォッチ

●8種 80個入 OP価格 30,000円
●パッケージサイズ 高さ13cm

エアラインシリーズ ミニトラベルシリーズ

●20種 120個入 OP価格 30,000円
●サイズ タテ9cm×ヨコ11cm

ダフィードック3 テリアンヘアー

●10種 90個入 OP価格 30,000円
●サイズ ヨコ23cm

チアフル パーティー

●20種 150個入 OP価格 30,000円
●サイズ ヨコ11cm×高さ13cm

イン・ザ・バスケットキーホルダー

●5種 75個入 OP価格 30,000円
●サイズ 高さ6cm

ハートウォーミングフレンズ by NAO'S staff

●5種 80個入 OP価格 30,000円
●パッケージサイズ 高さ15cm

バーニーズファンタジア

●5種 65個入 OP価格 30,000円
●サイズ 高さ24cm

アトリエトヨコ ポピーポケット

●8種80個入 OP価格 30,000円
●サイズ 高さ22cm

フラップダック 陶器マグ

●5種 50個入 OP価格 19,800円
●パッケージサイズ 高さ10cm×ヨコ11.5cm

週刊GALLOP～バカランJr. SUPER MEGA MIX

●10種 90個入 OP価格 30,000円
●ぬいぐるみサイズ 高さ27cm

ショコラ・ラビ

●5種 90個入 OP価格 30,000円
●サイズ 高さ 29cm

キャラペナ～SANRIOバージョン

●5種 80個入 OP価格 30,000円
●サイズ タテ24cm×ヨコ44cm

© PREMIERE ©MICHAEL BEDARD ©1997 BURGER KING CORPORATION © &TM 1997 CERVERIA MODELO ©1997 Super planning Co.,LTD. © Fido Dido Inc. ©SAN-X+GREEN CAMEL ©KUNTA+GREEN CAMEL ©HARUO&GREEN CAMEL ©K･TSUKUDA+GREEN CAMEL ©JANGLE JYM CO.,LTD. ©NAO'S stuff,inc Gumby and Gumby Characters are Registered Trademarks of Prema Toy Co.,Inc. ©1997 Prema Toy Co., Inc. ©1995 Borden Inc.,All Rights Reserved. ©ATELIER TOYOKO ©関西テレビ・ラック ©1997 MTV NETWORKS, ALL RIGHTS RESERVED. ©オフィス・チャ/ウィルビー ©1976,1988,1989,1992,1993 SANRIO CO.,LTD ©Barner Enter TAINMENTS Ltd. ©(株)シグナル © PEPSI Co. 企画・発売元 ベネファッション(株) ©ワーナー・ランバート(株) YUJIN

手のひらサイズにまとまってしまう不思議なバッグ。

S·PAPA ショッパーズマジックバッグ

●8種 80個入 OP価格 30,000円
●折りたたみサイズ 14cm

缶の中からとび出すかわいいクマさん。

ジャングルジム びっくり缶

●4種 80個入 OP価格 30,000円
●サイズ タテ10cm×ヨコ13cm×高さ6cm

頭巾をかぶった時計です。置いても掛けてもOK!

ジャングルジム クマトケイ

●4種 70個入 OP価格 30,000円
●サイズ タテ18cm×ヨコ18cm

S·PAPA スタディフレッシュマンシリーズ

●3種 80個入 OP価格 30,000円
●ペンケースサイズ ヨコ14cm

お洗濯が楽しくなるかわいいグッズ!

S·PAPA ランドリービッグサック

●4種 80個入 OP価格 30,000円
●サイズ タテ42cm×ヨコ32cm

ジャングルジム ウォッシングベアーパック

●5種 80個入 OP価格 30,000円
●サイズ タテ10cm×ヨコ16cm

ジャングルジム “クマエアハンガー”

●5種 150個入 OP価格 30,000円
●パッケージサイズ 高さ7cm

フレンドオブアース ピクニックセット

●5種 90個入 OP価格 30,000円
●サイズ 10～16cm

タキシードドッグ

●5種 90個入 OP価格 30,000円
●サイズ 高さ24cm

プーマ ミニミニスポーツバッグ

●16種 120個入 OP価格 30,000円
●サイズ 10～12cm

ジャングルジム ボックニッカ

●5種 85個入 OP価格 30,000円
●サイズ 高さ22cm

ダニーファースト ピクニックバッグ

●5種 80個入 OP価格 30,000円
●サイズ 高さ17cm×ヨコ22cm

ナチュラルピット

●5種100個入 OP価格 30,000円
●サイズ 高さ18cm

クッキーファクトリー

●5種 80個入 OP価格 30,000円
●サイズ 高さ17cm

ジャパンケンネルクラブ マグカップシリーズ

●10種 60個入 OP価格 22,000円
●パッケージサイズ タテ9cm×ヨコ12cm×高さ9cm

ミチコロンドン ロンドンコレクション

●5種 65個入 OP価格 30,000円
●サイズ 高さ22cm

ミスターメン&リトルミス ランチセット

●7種 90個入 OP価格 30,000円
●お弁当箱サイズ タテ7cm×ヨコ12cm高さ×8cm

ミスターメン ミニミニバッグ

●10種 140個入 OP価格 30,000円
●サイズ 11～14cm

グリグリパーク UFOカップ&ソーサー

●5種 60個入 OP価格 24,000円
●サイズ ヨコ14cm×高さ9cm

ジャングルジム コトコトコットン

●5種 90個入 OP価格 30,000円
●サイズ すわり高さ16cm

F·A·N·S

企画・発売元 SYSTEM SERVICE CO.,LTD. システムサービス株式会社

〒171 東京都豊島区池袋2-48-1 信友山の手池袋ビル4F
TEL. 03-5951-6600 FAX. 03-5951-3449

※掲載商品はOP価格@¥500未満です。※消費税は別、一部離島は除き送料は元払いです。※掲載写真はサンプル品です。実際の商品と異なる場合が有りますがご了承下さい。

アウトドアキット

夏に向けて100%アウトドア！
シリーズNo.1のロングラン商品。

90個入 OP価格 30,000円 ヘキサ

メンズAD75φ

100個入 OP価格 26,000円
（インカプセル+2,000円） ヘキサ 75φ

一世を風靡したアイテムたちを75φ用商品としてセット。
アダルトから若者と幅広く人気の必須商品です。

レディースAD75φ

100個入 OP価格 26,000円
（インカプセル+2,000円） ヘキサ 75φ

ブランド香水と、ジュエリーを中心とした女性のための75φ用。
New商品や小物たちが加わって、いつも新鮮！

ジュエリーセレクト

100個入 OP価格 30,000円

「はじめまして」のNEWジュエリーが入荷！
今夏のお約束アイテム。

ヘキサ 100φ

ラコステメンズ

ヘキサ

90個入 OP価格 30,000円

「ラコステ」をメインに焼けた肌にはえる
男のグルーミングセット。

ファンシー75φ

100個入 OP価格 10,000円
（インカプセル+2,000円） ヘキサ 75φ スィート

キャラクター、実用品、かわいい小物、特価品
がいっぱい。スィートランドにも人気です。

スタートレック

100個入 OP価格 24,000円 ヘキサ KH機 75φ

直輸入物

大ブームのアメリカンキャラクター。
直輸入の超レア物。

オープントップカー

ディスプレイケースに入ったNewタイプ

UFO ヘキサ 150φ

96個入 OP価格 30,000円 ※ハードケースサイズ：12.5cm×6cm×5.3cm

ビンテージカーから現代のコンバーチブルタイプの
人気車種を忠実に再現した
1/43スケールのダイキャストカーです。

CRIATIVE PRODUCTION
株式会社ブルーム BLOOM
〒125 東京都葛飾区青戸4-18-12 ソーケンビル4F
TEL.03-3690-1133
FAX.03-3690-1134

※ヘキサ以外でも対応可能です。※セット内容が若干変更になる場合がございます。予めご了承ください。

Key Stone COLLECTION

Vol.5

ヘキサ 100φ

ラ・トワレ

62個入 OP価格 **30,000円**

人気上昇、ブランド香水コレクションの実力。
サービスでディスプレイボックス付。(3個) ※ブック型香水も含まれています。

ヘキサ 100φ

ピエールカルダン

60個入 OP価格 **30,000円**

超人気のブランドコスメセット。
流行の新色をとりそろえた
業界初のニューブランド。

限定発売品

エンジェル

100個入 OP価格 **30,000円**

夏の必須アイテムブレスレットと
必需品コンパクトを人気のエンジェルでセット。

ヘキサ 75φ

ヘキサ KH機 75φ

やわらかエイリアン

エイリアンがかわいいマスコット
になって人気上昇中。

120個入 OP価格 **19,800円**

エイリアンスライム

108個入 OP価格 **28,000円**

不気味なエイリアンのスライム漬け。
広がる、弾む、踊る、手ざわり快感
ぐにょぐにょエイリアン。

UFO ヘキサ 100φ

ドクロ

ヘキサ KH機

100個入 OP価格 **24,000円**

今年ブレイクのシルバー系「スカル」グッズ。

SEGA™

カレンダー倶楽部

顔写真入り
オリジナルカレンダー

W810×D845×H1,995m/m
© SEGA 1997

スタンプ倶楽部

ORIGINAL STAMP MAKER RELEASED in 1996. Produced by DATA EAST / SEGA
おいしくなるスタンプめーかー スタンプ倶楽部 くらぶ ™

倶楽部シリーズ
続々登場!!
今度はスタンプ!

W700×D800 ×H1,965m/m
© 1996 DATA EAST CORP.
PAT.PEND.

New プリント倶楽部2 ™

ニューキャラクター
続々登場!

W670×D785×H2,020m/m
© SEGA 1996 © ATLUS 1996
PAT.PEND.

アロマ倶楽部

あなたの香水を!

W853×D904×H1,950m/m
© SEGA 1997

VIRTUA STRIKER 2

バーチャストライカー2

© SEGA 1997

オーラ写真倶楽部

オーラを占い診断!

© SEGA 1997

スーパー アドバイザー!!

ルヴイ

鹿山2丁目47番地
·FAX052(891)0909

THE KING OF FIGHTERS '97

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

総出演の
格闘ゲーム!

© SNK 1997

MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER ™

マーヴルスーパーヒーローズ
VS.ストリートファイター

熱波到来。

MARVEL SUPER HEROES AND ALL MARVEL CHARACTERS:
TM&©1997 MARVEL CHARACTERS,INC. ALL RIGHTS RESERVED.
© NORITARO KINASHI · Arrival/NTV,
© CAPCOM CO.,LTD.1997 ALL RIGHTS RESERVED.
THIS VIDEO GAME IS PRODUCED UNDER LICENSE FROM
MARVEL CHARACTERS,INC.　画面は開発中のものです。

NEO プリント SPECIAL ™

あこがれの2ショットが
実現する!

W680×D1,227×H1,925m/m
© SNK 1997

なんでもスタンプ委員会

オリジナルスタンプを
作ろう!

W980×D1,510×H1,962m/m
© 1997 JALECO LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

SIDE BY SIDE 2 Evoluzione ™

サイドバイサイド2　エボルツィオーネ

NEWマシーン
エントリー決定!

W1,390×D1,660×H1,980m/m
© TAITO CORP.

namco
多数派 少数派 あなたはどっち？
アブノーマルチェック
人格判定!! 人格判定!! 人格判定!! 人格判定!!
W850×D975×H2,077m/m
© NAMCO LTD.
サイバーリード
メッセージも伝えられます
W760×D950×H1,470m/m
© NAMCO LTD.
新感覚アニマルレースゲーム
ARMADILLO RACING
アルマジロレーシング
H2,070×W1,420×D1,495m/m
© NAMCO LTD.
FINAL FURLONG
ファイナルハロン
H2,255×W2,145×D1,720m/m
© 1997 NAMCO LTD.
●セラージュ●
Cellage
シールプリント機
ハイスピード&ハイクオリティシールプリント機
W700×D900× H1,900m/m
（株）ユージン製
セラージュ"イブーバージョン"フレーム改造キット
© TOYOTA / DENTSU
本物指向の
株式会社 エ
〒458 名古屋市緑区
TEL 052(891)9500(代)
ソーラーアサルト
SOLAR ASSAULT
©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
フルポリゴン人気シューティンググラディウス
W1,190×D2,200〜2,600×H1,929m/m
(D調整可能)
アクア ツイスター
AQUA TWISTER
©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
4種類のゲームが楽しめる8人同時プレー大型マスメダル!
W3,040×D3,070×H2,100m/m
ウィンディ
©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
インジェクション筐体
W750×D905×H1,399m/m
TOTAL VICE
トータルバイス
©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
ハードアクションシューティング!
W789×D926×H1,950m/m
GI-CLASSIC WINDS
ジーワンクラシックウインズ
©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
3タイプの競馬ゲーム
W2,540×D3,865×H1,920m/m
ドラゴンパレス
DRAGON PALACE
©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
ドラゴンパレスのメダルをスロットで手に入れる!
W2,500×D2,500×H2,215m/m
KONAMI

●東京営業所
東京都台東区台東4-27-5秀和御徒町ビル1F TEL.03-3837-3884 FAX.03-3837-3887

●福岡営業所
福岡市中央区大名2-3-2 TEL.092-713-1083 FAX.092-771-7223

YUBIS

MACHINE

HEXA PRESIDENT™
ヘキサプレジデント

期待と信頼が凝縮されたキングヘキサです

寸法:W1.600×D1.560×H1.350(mm)

LUCKY CRANE DX2
ラッキークレーンＤＸ２

ワイドボディで新登場

寸法：Ｗ７２０×Ｄ１.１７０×Ｈ９０５（mm）

ROCKET CATCHER
ロケットキャッチャー

高速噴射で狙った景品を直撃

◀景品トレーはこの色になります。

寸法:最大直径・1.305mm　高さ・1.980mm
〒61-16756

TURF CHAMPION
ターフチャンピオン

これがウワサの大迫力
コンパクト型
オープンコースダービー

寸法:W2.100×D2.390×H2.100(mm)

NEW PRIZE

8

ソルティア キティポーチ
5種　61個入　OP価格¥30,000
キティのポーチがいよいよアミューズメントに登場！ブレイク間違いなし
約20cm　ポスター付　(株)エイコー

8

キティ エンジェル
6種　73個入　OP価格¥30,000
キティちゃんに羽がはえて、天使になりました
約18cm　ポスター付　(株)エイコー

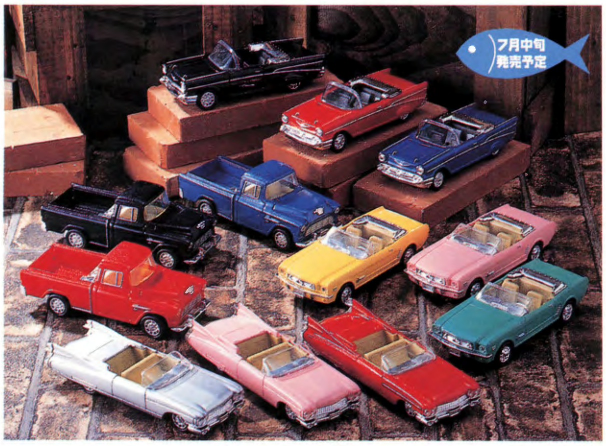
7

シルビオバレンチノ フォレストグリーン
8種　60個入　OP価格¥29,800
今夏の流行色であるグリーンにブラックのパイピング。見た目に強烈な印象を残します。シルビオバレンチノ第2弾登場！
※写真に載っていませんがもう1種あります　約20cm　ポスター付

株式会社ユウビス
●本　　社
東大阪市川俣3-1-35　TEL.06-787-1881　FAX.06-787-1952

AMUSEMENT PRIZE WORLD

YUBIS



U・S・A OLD CARS（オールドカーズ）

12種アソート 1cs96個 OP価格¥28 800
SIZE:高さ8cm×幅20cm×奥行9cm
1950年代アメリカの名車をリアルに再現。当時の流行のボディカラーで、ビシッとキメたおすすめの商品です。

和風ちりめんペンギンポーチ

5種アソート 1cs100個 OP価格¥32 000
SIZE:約18cm
大好評のちりめんシリーズ最新作。
独特の肌触りが和風テイスト満点！

メルヘンドリーム春夏'97

5種アソート 1cs100個 SIZE:約20cm OP価格¥29,000
大好評！初夏をイメージした春夏向けのさわやかな装いで
今年もかわいらしい笑顔を振りまいてくれます。

ジュエリー in BoxキーホルダーII

10種アソート 1cs120個 OP価格¥30,000
SIZE:本体約6.5cm 全長約11cm リング内径約2.5cm
プライズ機を美しく、演出します。
光り輝くケースの中に、かわいいリングをセットしました。

サマーグラスU.S.A

22種アソート 1cs100個 SIZE:フリー OP価格¥28,400
夏の定番サングラス！涼しくてシックなものから
彩りも鮮やかなものまで幅広く、
22種類ものタイプのアソートです。

エアーザウルスAIR SAURUS

8種アソート 1cs96個 OP価格¥35,000
パッケージSIZE:高さ13×幅16×奥行4cm
この夏、恐竜がまたまたクローズアップされている今、空気を入れて膨らますだけで、
すぐにジュラシックパークさながらの大迫力が味わえます。
専用パッケージには、恐竜達の説明が書かれています。

D.N BEAR（ディーエヌ ベアー）

5種アソート 1cs85個 SIZE:約18cm OP価格¥30,000
しっぽのついた特製の恐竜パジャマを着て、はしゃいでる
クマちゃんたち。頭のフードは、おろすことができます。

スカーフベアー

6種アソート 1cs90個 SIZE:約18cm OP価格¥30,000
本物のスカーフを身につけたテディベア。お気に入りの
スカーフを巻いてオリジナルのスカーフベアーに変身！

Fairy Bear（フェアリー ベアー）

5種アソート 1cs100個 SIZE:約16cm OP価格¥30,000
とってもしっかりした作りのおしゃれなベアー。
高級感あふれるハイクオリティな商品です。

ホワイトシリーズ2

6種アソート 1cs96個 SIZE:高さ約17cm OP価格¥30,000
大好評だった「ホワイトシリーズ」を涼しげな素材で
夏向きにアレンジしました。ご注文はお早めに!!

World 10 Bear（ワールド テン ベアー）

10種アソート 1cs100個 SIZE:約17cm OP価格¥30,000
ジャマイカ・ドイツ・アメリカ・イタリア・フランスの
5ヵ国をモチーフにした大変カラフルなベアー！

M・L・Bメタルウォッチ

7種アソート 1cs70個 SIZE:フリー OP価格¥34,800
エレガントにもカジュアルにも演出できる楕円形の
ボディに、文字盤は色とりどりのメタリックカラー。

VANCE（ヴァンス） メタルペアーウォッチ

12種アソート メンズ 48個 レディース 24個合計 72個
SIZE:フリー OP価格¥35,800
エレガントな個性派メタルウォッチの決定版!デザインも最新の
洗練されたモデルに一新し、メンズを多くセットした高インカム狙いの野心作!!

Elegante（エレガンテ） メタルウォッチ

10種アソート 1cs60個 SIZE:フリー OP価格¥29,800
独特の優雅さがあふれるメタルウォッチ。
どれを取るか迷ってしまう程コレクション性の高いアソートです。

ロボ ウォッチ メタル

6種アソート 1cs72個 SIZE:フリー OP価格¥32,800
シンプル&スポーティ、それでいて
高級感も兼ね備えたハイセンスな商品です。

KAYOのインターネットホームページができました！ http://www.ingnet.or.jp/~ boxbro までアクセスしてね！

The moon symbolizes
the importance of our harmony
with the natural environment.

企画製造 KAYO CORPORATION
株式会社 カヨーコーポレーション
〒542 大阪市中央区南船場2丁目6番28号
TEL.06-271-6665 FAX.06-271-6664

総発売元 株式会社 ユウビス

本　　社／東大阪市市川俣3-1-35 〒577 TEL(06)787-1881 FAX(06)787-1952
本社景品部／東大阪市市川俣3-1-35 〒577 TEL(06)787-1882 FAX(06)787-2454
東京景品部／東京都台東区台東4-27-5 〒110 TEL(03)3837-3719 FAX(03)3837-3887
福岡営業所／福岡市中央区大名2-3-2 〒810 TEL(092)713-1083 FAX(092)771-7223

●掲載商品は試作品の為、一部改良する場合がございます。

人気沸騰！！
話題のニューマシン！

人生体験マシーン
どうして手相なるの？™

手相をもとにあなたの人生をシミュレーション！！

ただ占い結果が出てくるだけじゃつまらない！！

- ★幅広いプレイヤー層をゲット！
- ★もう一度遊びたくなる豊富な展開！
- ★プレイヤーの手相で変化するマルチ体験ストーリーがおもしろい！

もしもの人生
もしもの恋愛

マルチエンディングの体験ストーリーが全15ジャンル！

もしもの職業（男性用）
プロ野球選手　格闘家　ジゴロ　ギャンブラー
政治家　人気タレント

私の関心事（女性用）
恋愛チャンス　恋の行く末　結婚相手
結婚後の運命　才能判定

２人の相性（カップル用）
恋愛相性（甘口）　恋愛相性（辛口）
結婚相性　SEX相性

手相とあなたの選択で多彩なストーリー展開が楽しめます！

● この広告に記載されている製品内容は、予告なしに変更する場合もございますので、予めご了承下さい。

©1997 TATSUMI

TATSUMI
辰巳電子工業株式会社
〒634　奈良県橿原市十市町14番地
TEL(0744)23-4764(代)
お客様お問い合わせダイヤル
TEL(0744)23-4911/FAX(0744)25-1191

THE KING OF FIGHTERS '97

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

格闘ゲームキャラが総出演！

© SNK 1997

マーヴルスーパーヒーローズ
VS.ストリートファイター

MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER™

熱波到来。

いよいよ「憲磨呂」が登場！

MARVEL SUPER HEROES AND ALL MARVEL CHARACTERS:
TM&©1997 MARVEL CHARACTERS,INC. ALL RIGHTS RESERVED.
© NORITARO KINASHI·Arrival/NTV,
© CAPCOM CO.,LTD.1997 ALL RIGHTS RESERVED.
THIS VIDEO GAME IS PRODUCED UNDER LICENSE FROM
MARVEL CHARACTERS,INC. 画面は開発中のものです。

あなたをお待ちしております！

あたルンですズーム®

150パイカプセル対応「あたルンです」が さらにおもしろさ、美しさ、使いやすさを追求して 生まれ変わりました。

使いやすさも とってもアップ

●おもしろさアップ●

- ●あたりが2カ所に増えました。
- ●新たに加わったズーム機能でチャンス倍増!
- ●100円投入口に加えサービスプレイ用投入口も装備
- ●残り回数もデジタル表示

●美しさアップ●

- ●大型展示窓でディスプレイ効果大
- ●9種類の景品を個別に払い出し可能
- ●イルミネーション効果で集客効果抜群
- ●場所を取らない省スペース設計

W850×D825×H1,800mm 企画・製造(株)スタンス

ダライアスシリーズ第4弾

3D・CGゲーム

Gダライアス G-DARIUS™

© TAITO CORP.

株式会社アミューズオリエント
東京都豊島区北大塚2-9-12 〒170☎03(3940)3271(代) FAX03(3949)1122

NACOS 株式会社ナコス
〒211神奈川県川崎市中原区苅宿73番地
TEL·044(433)8331(代) FAX·044(433)8335

FINAL FURLONG ファイナル ハロン™

体感競馬レース！

W2,145×D1,720×H2,255mm
© 1997 NAMCO LTD.

インカムを満足させる主役たちが

おえかきできちゃう
シールマシン！

プリプリキャンバス PuriPuri Canvas™

© 1997 KONAMI All rights reserved.
W825×D1,165×H1,910mm

なんでもスタンプ委員会

お気に入りの写真や絵で
合成スタンプが作れちゃう

W980×D1,510×H1,962mm
©1997 JALECO LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

株式会社 アミューズオリエント
東京都豊島区北大塚2-9-12 〒170☎03(3940)3271(代) FAX03(3949)1122

NACOS 株式会社 ナコス
〒211 神奈川県川崎市中原区苅宿73番地
TEL・044(433)8331(代) FAX・044(433)8335

GM
TAITO
DARIUS
Gダライアス
ダライアスシリーズ第4弾
© TAITO CORP.
SIDE BY SIDE 2 Evoluzione
サイドバイサイド2
新マシーンと
新コースでさらに進化
W 1,390×D1,660×
H1,980mm
©TAITO CORP.
CAPCOM
ボンバーマン
みそボンルーレット
BOMBER MAN
W500×D570×H1,419mm
©HUDSON SOFT
Produced by EIGHTING
MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER
マーヴルスーパーヒーローズ
VS.ストリートファイター
MARVEL SUPER HEROES AND ALL MARVEL CHARACTERS:
TM&©1997 MARVEL CHARACTERS,INC. ALL RIGHTS RESERVED.
©NORITARO KINASHI･Arrival/NTV,©CAPCOM CO.,LTD.1997 ALL RIGHTS RESERVED.
THIS VIDEO GAME IS PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL CHARACTERS,INC.
画面は開発中のものです。
KONAMI
SOLAR ASSAULT
ソーラーアサルト
3Dでよみがえる「グラディウス」シリーズ最新作！！
W1190×D2200～2600×1929mm
©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
TOTAL VICE
トータルバイス
スピーカー内蔵の専用ガン。
大迫力ガンアクション
W789×D926×1950mm
©1997 KONAMI
ALL RIGHTS RESERVED.
The Future Is Now SNK
THE KING OF FIGHTERS '97
ザ・キング・オブ・ファイターズ 97
©SNK 1997
Hockey Stadium
SEGA
ホッケースタジアム
最新型エアーホッケー
W 1,850×D 2,650×H 1,995
PAT.PEND. ©SEGA 1997
AROMA CLUB
アロマクラブ
カオリと遊ぼう
～アロマテラピー香りの診断室～
大人気のアロマテラピーが
ゲームになった！
H1,950×W853×D904mm
©SEGA 1997 PAT. PEND.
似顔絵シールを作ろう！
似テラ～ジェロ
新感覚似顔絵シールは
幅広い客層にアピール!!
W680×D900×H1800(mm)
©omron
PAT.PEND.
カレンダー倶楽部
顔写真入りオリジナル
カレンダー自販機。
景品には専用スタンドが付く
W810 ×D845×H1,995
©SEGA 1997
オーラ写真倶楽部
オーラ(気)を診断する占い機
©SEGA 1997
スタンプ倶楽部
メイキング倶楽部シリーズ
自分だけのオリジナルスタンプがゲーム感覚で、
すぐできちゃう!顔も入るオリジナルスタンプマシーン
W700×D800×H1,965mm
©1996 DATA EAST CORP.
namco
ARMADILLO RACING
アルマジロレーシング
トラックボールで新感覚アニマルレース
W1420×D1495×H2070(mm)
©NAMCO LTD.
FINAL FURLONG
ファイナルハロン
乗って楽しい競馬ゲーム
W2,145×D1,720×H2,255mm
©1997 NAMCO LTD.
JALECO
I'MAX
なんでもシール委員会
業界騒然！これがうわさの
モノと人が合成できる写真シール機！
W980×D1,510×H1,883mm
©1996 I MAX / JALECO LTD.
ALL RIGHTS RESERVED.
当社取扱製品
ラインナップ
販売特約店：(株)ジーエム商事
極
PRO HUNTER KIWAME
プロハンター
プロハンターDX2に
続くパチプロ養成マシン
第2弾！！
1,782(H)×670(W)×
535(D)mm
AC24V 100W以下
外部電源使用
写真のモデルはCR花満開
(株)サン・ミューズ／(株)東プロ
ラッキービンゴ
LUCKY BINGO
バッドばつ丸
サーカスビンゴ
ロケに合わせて
いろいろ選べる
SC向け
最強プライズ機
シリーズ
(株)オービット
©1993,1996 SANRIO CO.,LTD.
ジャズタイプ カジノタイプ 1,805(H)×830(W)×610(D)mm 90kg 100W ▽61-45405 150φ対応
フィフティーズ ばつ丸ビンゴ 1,600(H)×590(W)×545(D)mm 55kg 100W ▽61-45405 75φ対応
(株)オービット
1,830(H)×850(W)×690(D)mm
▽60-45405 150φ対応
DREAM NUMBERS
ドリーム ナンバーズ
OP価格
798万円
2,100(H)×
2,100(W)×
2,390(D)mm
イチ押し
大迫力！コンパクト型
オープンコースターダービー！
富士電子工業(株)
ターフチャンピオン
TURF CHAMPION
オペレーションをサポートする
株式会社 ジーエム商事
GM CORPORATION
〒143 東京都大田区大森北 5-9-13
TEL.03(3766)9331(代) FAX.03(3766)9398
●店舗管理、運営からPCBをはじめとするアミューズメント製品まで何でもお任せ下さい。

NIPPO

遊戯施設硬貨回収システムの決定版！

賢太くんシステムが

ゲームセンターに革命を！

３年間のロケテストで培ったノウハウが生きています。

『賢太くん』システムは、メーターの読み取りはもちろん
現金回収・チェックから、各種売上データの作成までを網羅したトータル・システムです。
全行程で人手による数字入力を排除し、
ありのままのデータが集計できます。

バーコードリーダーで
瞬時にメーター値とゲーム機管理番号を
読み取ります

ハンディターミナルを
パソコンにセットします

専用硬貨計数機に
硬貨を入れます

硬貨回収袋のバーコードを
読み取るだけで
自動的に計数を始めます
硬貨枚数は自動的に転送され
パソコンによる集計やデータ管理が
カンタンにできます

- １台のLEDバーコードカウンタで、瞬時にゲーム機管理番号はもちろん、２つのメーター値（例：500円、100円）も一度に読み取れます。
- 取り付けカンタン。読み取り部がコンパクトなのでキャッシュボックス内にも取り付け可能。
- 小型ハンディターミナルは持ち運びに便利、複数台同時使用すれば、回収作業の大幅な時間短縮が可能です。
- 集計した硬貨枚数は、専用硬貨計数機から直接パソコンに転送できます。
- ６種類の表やグラフが簡単に作成できる「集計ソフト」を搭載。経営分析のための資料づくりにも威力を発揮します。
- 集計ソフトはお客さまのご要望に合わせた変更ができ、貴社独自の出力も可能です。（別途見積）
- 別売の本部管理システムをご導入頂ければ、電話回線で送信ができ、複数店舗の一括管理が実現できます。

■商品構成・価格について

●お店の規模に合わせて、柔軟にシステムの構成ができます。

	LEDバーコードカウンタ	ハンディターミナル	専用硬貨計数機	集計ソフト
フルオプション	○	○	○	○
オプション	×	○	○	○
スタンダード	×	×	×	○

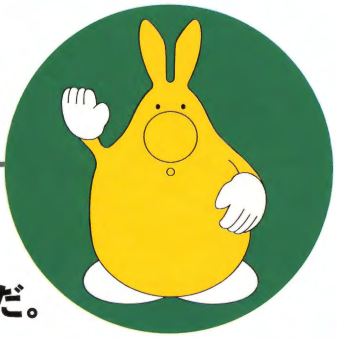
●価格はLEDバーコードカウンタやハンディ・ターミナルの台数、システム構成によって変わります。お気軽にご相談ください。

■詳しいお問い合わせは
信頼と実績
日邦産業株式会社
AOシステム機器事業部
〒460 名古屋市中区栄 5-27-12（富士火災名古屋ビル）
TEL052-263-1281（代表）FAX052-263-0992
東京・名古屋・大阪・浜松・北陸・東北・三島・藤枝・九州一宮工場・バンコク工場・マレーシア工場・コラート工場・台北・シンガポール・バンコク・香港・アメリカ

イプー PRIZE SERIES

走れ、家族の季節

イプーはね、
家族の季節だけに
生きてる生き物なんだ。



©TOYOTA/DENTSU

6月発売予定

I-1 イプーTシャツ

OP価格 ¥32,000

5種類80個入り

かわいいイプーがTシャツで遊んでいるよ。

専用パッケージに入っています。

7月発売予定

専用パッケージ付

I-2 イプー変身タンブラー

冷たいものを注げば変身!のフシギなタンブラー。

OP価格 ¥30,000　5種類80個入り

冷たいお水やジュースを注ぐとイラストがヘンシンしちゃうよ！

7月発売予定

I-3 イプー カーメッセージ（プレート2枚付き）

OP価格 ¥35,000

5種類100個入り

イプーが腕をフリフリ合図します。
安全運転でお願いします。
プレートは簡単に変えられます。

専用ヘッダー、PP袋に入っています。

8月発売予定

I-4 イプー目覚ましクロック

OP価格 ¥36,000　5種類80個入り

イプーがアラームで起こしてくれます。
壁掛けとしてかわいく使えます。

専用パッケージ付

8月発売予定

I-5 イプーリストウォッチ

OP価格 ¥35,000　10種類72個入り

カラフルなアナログタイプのリストウォッチ、
イプーがかわいく時を刻みます。

専用パッケージ付

8月発売予定

I-6 イプーキーチェーン

8種類160個入り

OP価格 ¥20,000

かわいいイプーが8ポーズ。
いつも一緒にいたいね。

パッケージ仕様

9月発売予定

専用パッケージ付

I-7 イプールームランプ

OP価格 ¥35,000　5種類72個入り

ほんのり光るイプーのライト。

※各商品は開発中のため仕様などの変更があります。

●企画
株式会社ナムコ

SCRATCH CO., LTD.
SCRATCH
株式会社スクラッチ

お問い合わせは★フリーダイヤルで
TEL.0120(78)1013　FAX.0120(78)1015

●本社　〒572 大阪府寝屋川市緑町1－2　TEL.0720(38)1013㈹　FAX.0720(38)1015
●販売事業部　〒530 大阪府大阪市北区神山町1－15扇町高橋ビル6F　TEL.06(366)8822㈹　FAX.06(366)8820
●東京営業所　〒108 東京都港区高輪3－2－4明隣堂ビル3F　TEL.03(3445)7441㈹　FAX.03(3445)7554

BATMAN & ROBIN PRIZE SERIES COLLECTION

BATMAN, ROBIN
and all related characters,names and indicia are trademarks of DC Comics© 1997.

この夏公開の超話題作映画
バットマン&ロビンからアミューズメントに
新しいコンセプトで作られた商品達です。

各商品にはバットマン&ロビン仕様のオシャレなパッケージがついています。

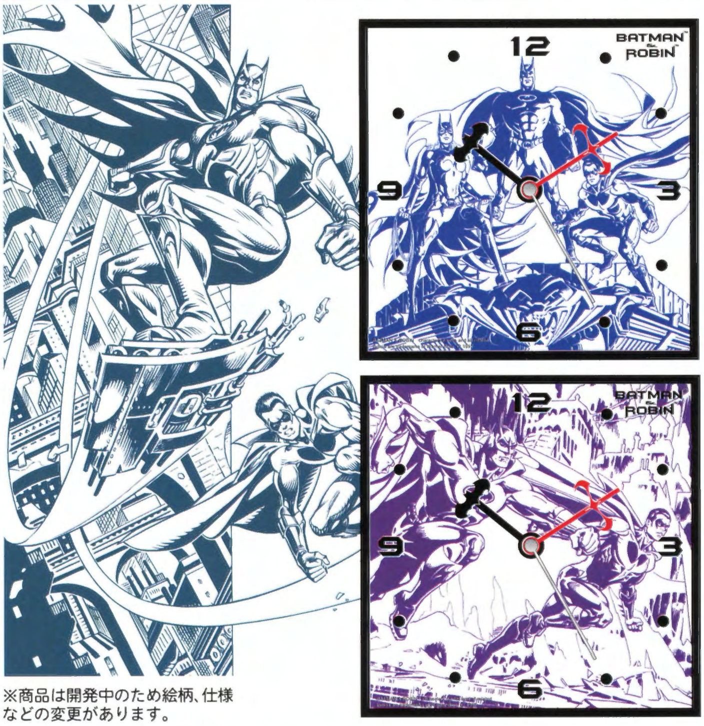
※商品は開発中のため絵柄、仕様などの変更があります。

B-1 バットマン&ロビン タンブラー

OP価格 **¥30,000** 8種類/75個入り

写真以外にゴールドでの仕様が2点あります。

大人っぽい、ロックグラス風タンブラーです。



※商品は開発中のため絵柄、仕様などの変更があります。

B-3 バットマン&ロビン パブミラークロック

OP価格 **¥30,000** 5種類/64個入り

大人のデザイン。置いても壁掛けにもなります。アート感覚。

単3電池1本使用（別売）

全部で5種類アート感覚。

※商品は開発中のため絵柄、仕様などの変更があります。

B-2 バットマン&ロビン ルームランプ

OP価格 **¥30,000** 5種類/60個入り

全部で5種類アート感覚。

間接光をいかしたインテリアライト、壁掛けにもなるのででアート感覚

単3電池2本使用（別売）

B-4 バットマン&ロビン リストウォッチ

OP価格 **¥30,000** 10種類/75個入り

アダルトなデザインのリストウォッチ

※商品は開発中のため絵柄、仕様などの変更があります。

NEW GOODSもぞくぞく登場予定。

※各商品は開発中のため絵柄、仕様などの変更があります。

●製造元
株式会社 コア

●発売元
SCRATCH CO., LTD.
SCRATCH
株式会社 スクラッチ

お問い合わせは★フリーダイヤルで
TEL.0120(78)1013 FAX.0120(78)1015
●本社 〒572 大阪府寝屋川市緑町1－2 TEL.0720(38)1013㈹ FAX.0720(38)1015
●販売事業部 〒530 大阪府大阪市北区神山町1−15扇町高橋ビル6F TEL.06(366)8822㈹ FAX.06(366)8820
●東京営業所 〒108 東京都港区高輪3−2−4明隣堂ビル3F TEL.03(3445)7441㈹ FAX.03(3445)7554

※単3電池1本使用(別売)

ぼくファーファ!! 目覚まし時計 クレーン対応

5種 9×12cm 80個入 OP価格￥30,000

格闘&爆弾 GOODS クレーン対応

7種 約15cm 74個入 OP価格￥36,000※単3電池2本使用(別売)

犬のメジャーくん クレーン対応

5種 21cm 90個入 OP価格￥30,000

HONEY ファンタジア クレーン対応

5種 15～20cm 100個入 OP価格￥30,000

トコトコ親子 クレーン対応

5種 20cm 74個入 OP価格￥36,000※単3電池1本使用(別売)

秒きざみログハウス クレーン対応

5種 14cm 80個入 OP価格￥36,000※単3電池1本使用(別売)

COCO milanoバッグP-II クレーン対応

14種 64個入 OP価格￥30,000

COCO® Milano

AUGUST

8月発売予定

GOODS & DOLLS

フリーダイヤル TEL : 0120-78-1013 FAX : 0120-78-1015

株式会社スクラッチ 販売事業部 〒530 大阪府大阪市北区神山町1-15 扇町高橋ビル6F TEL.06-366-8822 FAX.06-366-8820

7月発売

GOODS&BAGS

JULY

平成天才バカボン"オルゴールなのだ！" クレーン対応

5種 90mm×12cm 74個入OP価格￥36,000

1. タリラリランのこにゃにゃちわ
2. 元祖 天才バカボンの春
3. 天才バカボン
4. タリラリラン ロックンロール

Paris
femme
les bagages

●携帯電話ケース ●化粧ポーチ
●バニティーポーチ ●巾着
●ミニバッグのアソート

PARISバッグP-Ⅱ クレーン対応

10種 70個入 OP価格￥30,000

COCOmilanoバッグP-Ⅰ クレーン対応

14種 78個入 OP価格￥30,000

COCOmilanoバッグP-Ⅲ クレーン対応

12種 64個入 OP価格￥30,000

SCRATCH
SCRATCH CO.,LTD.

本　社　〒572 大阪府寝屋川市緑町1-2　TEL.0720-38-1013　FAX.0720-38-1015
東京営業所　〒108 東京都港区高輪3-2-4 明隣堂ビル301号　TEL.03-3445-7441　FAX.03-3445-7554
代理店ダイケン[?]　〒063 北海道札幌市西区発寒13条13丁目2番10号　(担当者／望月) TEL.011-667-5255　FAX.011-667-5256
振込先　大阪銀行香里支店（普）277945　大和銀行寝屋川支店（普）2769851　三和銀行香里支店（普）3811164　住友銀行難波支店（普）1833430

オルゴール内蔵。
メロディと共に首が回ります。

- EVERYTHING (IT'S YOU)/Mr.CHILDREN
- FACE/glove
- 白い雲のように/猿岩石
- スカーレット/スピッツ
- CAN YOU CELEBRATE?/安室 奈美恵

プレシャスドリーマーズ オータムNIGHT　クレーン対応

5種 24cm 76個入 OP価格¥36,000

プレーンラビット　クレーン対応

5種 耳までのサイズ 20cm 100個入 OP価格¥28,000

●頭をたたくと、ブーブーと鳴きながら小刻みに前進します。

ムーブちゃん　クレーン対応

5種 24cm 74個入 OP価格¥36,000 ※単3電池2本使用（別売）

●外国の風景写真のプレートに、レーシングタイプのカーライトがセットされています。
前回同様、タイヤを回すとライトの角度も変化！

CAR(カー)ライトII　クレーン対応

5種 16×13×12cm 75個入 OP価格¥36,000　※単3電池2本使用（別売）

今月発売

GOODS & DOLLS

フリーダイヤル TEL：0120-78-1013 FAX：0120-78-1015

株式会社スクラッチ 販売事業部 〒530 大阪府大阪市北区神山町1-15 扇町高橋ビル6F TEL.06-366-8822 FAX.06-366-8820

今月発売

GOODS&BAGS

JULY

サンリオ ペンライト クレーン対応

5種 ボード13×15cm 90個入OP価格¥30,000

●空気を入れると、缶を2個ストックできるポップなくまのフェイス型になります。40cmサイズでアピール度抜群！

くまのビーチ 缶ホルダー クレーン対応

5種 パッケージサイズ16cm 80個入
OP価格¥30,000

●押さえると光るタッチランプの時計です。
パッケージ入り。

ライトBEARクロック クレーン対応

10種 15cm 76個入 OP価格¥30,000 ※単3電池3本使用（別売）

●夏のビーチでナンパに専念しています。
光センサーを内蔵しているので、前を通るたびにヒューヒューと呼びかけてきます。

チャレンジ ナンパくん クレーン対応

5種 23cm 74個入 OP価格¥36,000 ※単3電池2本使用（別売）

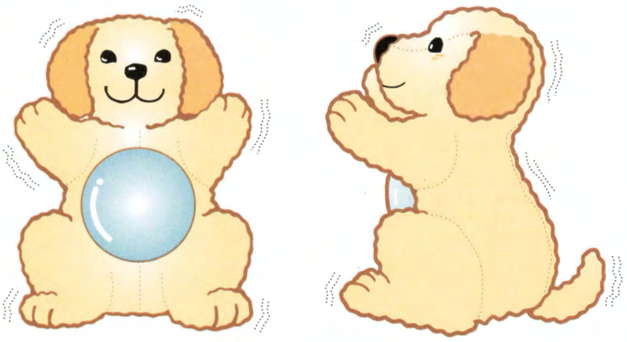
SCRATCH
SCRATCH CO.,LTD.

本　社 〒572 大阪府寝屋川市緑町1-2 TEL.0720-38-1013 FAX.0720-38-1015
東京営業所 〒108 東京都港区高輪3-2-4 明隣堂ビル301号 TEL.03-3445-7441 FAX.03-3445-7554
代理店ダイケン総務 〒063 北海道札幌市西区発寒13条13丁目2番10号 (担当者/望月) TEL.011-667-5255 FAX.011-667-5256
振込先 大阪銀行香里支店（普）277945 大和銀行寝屋川支店（普）2769851 三和銀行香里支店（普）3811164 住友銀行難波支店（普）1833430

ゴン太クラブ

JULY

●ぬいぐるみのゴン太のお腹にバイブレーター内蔵。
優しくマッサージしてくれます。



もみもみ営業
クレーン対応

5種 62個入 OP価格￥30,000 ※単3電池2本使用（別売）

●吸盤付きなので、車に設置すると
動くたびに左右にゆれます。

カーメッセージ
クレーン対応

5種 17cm 90個入 OP価格￥30,000

ペットフードCMで
人気者の犬のゴン太と
家族たちの
楽しいオリジナル
GOODSです。

© GONTA CLUB/SUNRISE
Licensed by Cosmo Merchandising

●成形の目には夜光塗料が塗ってあり、暗いところで光ります。
ぬいぐるみにはボールチェーンが付きます。

ライトニング スペースKIDS
クレーン対応

5種 17cm 80個入 OP価格￥30,000

スペースKIDSの新しいアイテムは
これからも続々登場予定!!

今月発売注目アイテム
GOODS&DOLLS

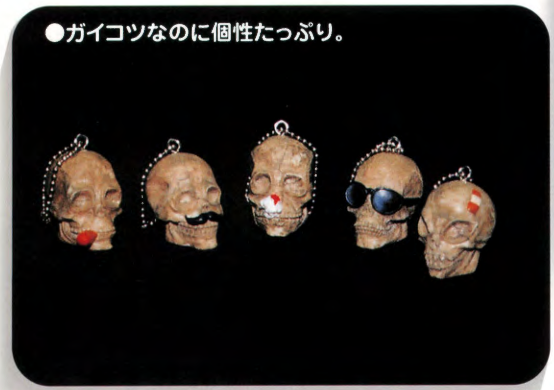
フリーダイヤル TEL：0120-78-1013 FAX：0120-78-1015
株式会社スクラッチ 販売事業部 〒530 大阪府大阪市北区神山町1-15 扇町高橋ビル6F TEL.06-366-8822 FAX.06-366-8820

好評発売中

この他にも即納商品を多数揃えております。
お問い合わせください。

ウルトラマン マグネットクロック クレーン対応

5種 パッケージ15×10cm 80個入 OP価格￥30,000
© 円谷プロ © 円谷プロ・毎日放送 発売元：株式会社バンプレスト



コツコツキーホルダー クレーン対応

5種 4.5cm 200個入 OP価格￥20,000
75mmカプセル／アラカルト

ビリヤードテーブルの設置をお考えならお任せ下さい！

GOLD CROWN Ⅲ

NEW LAUREL

◆以前のビリヤードブームの折、プロショップとして営業し、プロ・アマ ビリヤード大会等主催した当社が最近のアミューズメント施設の大型化に伴いスペース効率の相乗効果を提案できるようにビリヤードテーブルの取り扱いを始めました。
◆設置、メンテナンスは、創業100年を超える老舗の『株式会社 日勝亭』とタイアップ！お気軽にご相談ください。

ビリヤードに関するお問い合わせは TEL 0720-38-1013まで

SCRATCH
SCRATCH CO., LTD.

本　社　〒572 大阪府寝屋川市緑町1-2　TEL.0720-38-1013　FAX.0720-38-1015
東京営業所　〒108 東京都港区高輪3-2-4 明隣堂ビル301号　TEL.03-3445-7441　FAX.03-3445-7554
代理店タイケン/駆総務　〒063 北海道札幌市西区発寒13条13丁目2番10号　(担当者/望月)　TEL.011-667-5255　FAX.011-667-5256
振込先　大阪銀行香里支店（普）277945　大和銀行寝屋川支店（普）2769851　三和銀行香里支店（普）3811164　住友銀行難波支店（普）1833430

ちびまる子ちゃんポーチ

7月新発売
好評発売中

ポスター付

**大人から子供まで根強い人気のまる子ちゃんが
ポーチになって新登場！！**

OP価格 **30,000円**　5種類／90個入／約15cm

©さくらプロダクション／日本アニメーション　TENEI CO., LTD

SHARK ART カメラ

7月新発売

ポスター付

OP価格 **30,000円**

4種類
80個入
約13×5×12.5cm
オリジナルBOX入

© 1997 T.C. Bartlett

完売御礼

7月新発売商品の
サンリオ携帯TELホルダー・ハローキティ和風陶器セット
バッドばつ丸リゾートぬいぐるみ
チキンラーメンひよこちゃんのバケーション
撮りっきりコニカの「トリ」3
ガーコ&フレンズソフトバンクは、
おかげ様で完売させていただきました。
誠にありがとうございました。

リトルフットぬいぐるみ

7月新発売

ポスター付

OP価格 **30,000円**
5種類／80個入／約20cm

The Land Before ©1996 Universal City Studios,Inc.& U-Drive Productions, Inc. All Rights Reserved. Licensed by MCA/Universal Merchandisig, Inc.

アウトドアベア

7月新発売

ポスター付

OP価格 **30,000円**
5種類／85個入／約20cm

コットンアベニュートートバック

7月新発売

ポスター付

OP価格 **30,000円**
4種類／80個入／約24×28cm
ヘッダー付OPP袋入

©VERNAL

キティエンジェル

8月新発売
予約受付中

在庫僅少
ポスター付

OP価格 **30,000円**
6種類／73個入／約20cm

©'76,'97 SANRIO

ソルティアキティポーチ

8月新発売
予約受付中

在庫僅少
ポスター付

OP価格 **30,000円**
5種類／61個入／約18cm

©'76,'97 SANRIO

ローバーミニ陶器セット

8月新発売
予約受付中

ポスター付

OP価格 **30,000円**
6種類／75個入／約18cm
オリジナルBOX入

©1997 Rover Group Limited.

只今8月新発売商品のご予約を受け賜っております。

※商品内容は改良のため予告なく変更する場合がございます。ご了承ください。

クレーン MINIクレーン 46φカプセル 75φカプセル 100φカプセル 150φカプセル 60φスコープ 80φスコープ スウィートランド キーキャッチャー ハッピーベル 輪投げ

Mascotkey & Keyring マスコットキー&キーホルダー

サンリオかおかおフォトキー

新発売

5種／ＯＰ価格14,000円／150個入
約5cm／各OPP袋入
© '76,'88,'89,'92, '93,'97 SANRIO

サンリオデラックスキャラクターキー

8種／ＯＰ価格15,000円
100個入／約5.9cm
© '76,'88,'89,'92, '93,'96 SANRIO

チキチキマシーンキャラクターキー

5種／ＯＰ価格15,000円／100個入
約6cm／各OPP袋入
© HANNA BARBERA Prod inc Licensed By NIPPON COLOMBIA CO., LTD.

サンリオクリアパースキー

4種／ＯＰ価格10,000円
100個入／約7cm
© '76,'88,'89,'93,'97 SANRIO

Fancy ファンシー

サンリオガムディスペンサー

新発売

2種／ＯＰ価格16,000円
60個入／約8×2.5cm
© '76,'92,'97 SANRIO

キティファンシーセット

新発売

8種以上／ＯＰ価格28,000円
約100個入
© '76,'97 SANRIO

サンリオキャラクターウォッチ

5種／ＯＰ価格25,000円／100個入
約5×15cm／各ヘッダ付OPP袋入
© '76,'88,'89,'92,'93,'97 SANRIO

チャンピオンカーレーサー

4種／ＯＰ価格18,000円
72個入／約16×6cm
オリジナルBOX入

Confectionery お菓子

ハローキティスウィートセット

8種以上／ＯＰ価格16,000円
約390個入
© '76,'97 SANRIO

スウィートアソートCOOL

新発売

約10種／ＯＰ価格19,000円
約630個入

サンリオキャラクターキャンディ

5種／ＯＰ価格9,800円
10kg約1250個入
© '76,'85,'88,'90,'92 SANRIO

フルーツラムネ

3種／ＯＰ価格7,500円
約2400個入

Adult アダルト

ボイスレコーダー

新発売

5色／ＯＰ価格36,000円
80個入／約5×2×7cm
オリジナルBOX入

ダイエットスクリューリング

新発売

2種／ＯＰ価格17,000円
100個入／約4cm
各BOX入

ロズウェルリング

5種／ＯＰ価格21,000円
100個入／約3.5×5×7.5cm
オリジナルBOX入

Emilio（エミリオ） プチネイル

50種／ＯＰ価格21,000円
100個入／約6cm
オリジナルBOX入

※カプセル景品をはじめ広告掲載以外の景品も多数取り揃えております。
総合カタログをご希望のお客様はお気軽に弊社まで、ご請求下さい。

遊びとロマンの創造 EIKOH
株式会社エイコー AM販売部
本　　社：〒130　東京都墨田区本所1-3-13
配送センター：〒341　埼玉県三郷市高州2-125-1
TEL 03-3624-1183　FAX 03-3622-6235
振込銀行　第一勧業銀行　浅草支店 当座　0119767

1 ディスコフラッシュライトウォッチ
@¥500 100個入／OP¥50,000

2 ヤングマンベルトクオーツ
@¥500 100個入／OP¥50,000

3 丸型KHデジタル
@¥460 100個入／OP¥46,000

4 スペースUFO
@¥500 100個入／OP¥50,000

レディース用も有ります。個数・価格共に同じです。

5 ファッションメンズメタルクオーツ
@¥450 100個入／OP¥45,000

レディース用も有ります。個数・価格共に同じです。

6 メンズ皮クオーツ
@¥350 100個入／OP¥35,000

7 ミニクオーツメタルクロック10種
@¥500 100個入／OP¥50,000

8 フタ付サゲ時計
@¥500 100個入／OP¥50,000

9 多軸タイプ皮クオーツ
@¥500 100個入／OP¥50,000

10 サングラスアソート
@¥200 120個入／OP¥24,000

11 ポロゲーム カジュアルソックス(カラー:100個・白:100個)
@¥160 200個入／OP¥32,000

12 フィルム付110カメラ
@¥200 144個入／OP¥28,800

13 20ピース工具セット
@¥350 60個入／OP¥21,000

14 ペンギンボールペン
@¥50 288個入／OP¥14,400

15 ゼンマイバンク(宇宙人・UFO)
各@¥300 各192個入／OP¥57,600

16 バラエティパーティーけしごむ
@¥180 96個入／OP¥17,280

17 ランチBOXけしごむセット
@¥150 96個入／OP¥14,400

18 働く自動車
@¥80 144個入／OP¥11,520

19
MFC-275 招き猫KH @¥75 288個入／OP¥21,600
MFC-279 まめだぬきKH @¥75 288個入／OP¥21,600
MFC-277 福助KH @¥75 288個入／OP¥21,600

20 ケンケン針式クオーツ
100個入／OP¥50,000

株式会社野々部時計店

〒460 名古屋市中区大須2-29-5
tel 052-231-5361/fax 052-223-0177&221-6929
代金振込先:三重銀行 大須支店[当座]15316 株式会社 野々部時計店
地下鉄大須観音駅より徒歩5分 駐車場有り(12台)

ごあんない

- 3万円以上お買い上げの方は、送料無料
- カタログを毎月1回発行しております。どうぞご請求下さい
- FAXでの受付は24時間OK!!

全商品PL法対応の保険に加入済みですので安心してご使用頂けます。

★写真と商品は多少異なることがあります。★セットの内容は、予告なく変更することがあります。予めご承知おき願います。

海の仲間キーホルダー
50個¥4,000

サファリコレクション
100個¥28,000

サファリウォレット
100個¥18,000

ライト付きFM/AMラジオ
50個単位@¥500

ヴィトン風バッグ
100個¥29,000

クッションバッグ
100個¥18,000

シェル石けん（オシャレな缶&ビン入り）
200個¥10,000

缶ホルダーセット
100個¥12,000

ファジーセット
200個¥12,000 400個¥20,000

動物ポーチキーチェーン付
16cm 100個¥25,000

ゴールドバッグ（イタリアン デザイン）
100個¥35,000（34×23cm）

ドレスアニマル
192個¥15,000

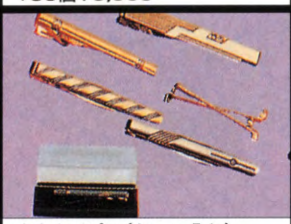
ワールドカップサッカー
100個¥9,000

75φアクセサリーセット
200個¥18,000 400個¥32,000

ブラウンテディ
@¥400（21cm）

ハローベア
50個単位@¥490（30cm）

ソーイングセット
96個¥12,000



ネクタイピン（ケース入り）
100個¥24,000

シルバーリング
96個¥6,000

ブローチDXセット
100個¥19,000

バッグ103
96個¥5,000

ウッディキーホルダー（ハンドメイド）
100個¥15,000

ウッディバレッタ
100個¥12,000

ウッディブローチ
100個¥10,000

クリスタルアニマルキーチェーン（大）@¥50
（小）@¥30 クリスタルキーチェーン@¥60

ドッグファミリーセット@¥90
キャットファミリーセット@¥120

ライトキーホルダー 96個¥8,000
キーホルダーセット 200個¥15,000

75φ用工具セット
150個¥10,000

4インチハンディキット
@¥500

マルチセット（シェーバー、トーチ、ファン）
@¥350（電池付）

シューズメジャー100個単位@¥70
ピストルドライバー100個単位@¥70

75φカプセル用電卓 C-101 @¥240 C-103 @¥190 C-106 @¥190 C-107 @¥190
C-108 @¥190（100個入） セット 120個 ¥24,000 75φカプセル詰可能

時計付キーチェーン電卓
@¥360

ファンシー文具セット
@¥150

スポーツタオル@¥150 ゴルフボールタオル@¥90 ジュラシックタオル@¥90 タオル入りクマの貯金箱@¥150

ご注文はＦＡＸで24時間受け付けております。

FAX 043-286-4441

株式会社 セントラル

〒262 千葉県千葉市花見川区千種町169-1
TEL.043(286)4440/FAX.043(286)4441
香港事務所: 1/F,Rm.112Empire Centre,T.S.T. East,Kowloon.
TEL.(852)2366 0365,2366 4504 FAX.(852)2311 0911
[振込先] 第一勧業銀行 稲毛支店（普）1385615

（この他にも多数、多様な製品があります、資料ご請求下さい。）

マジックデータバンクウォッチ
100個単位 @¥500

サバイバルウォッチ
100個単位 @¥495

ストーカー対策ウォッチ
100個 ¥49.800

クォーツメタルバンドウォッチDX
100個 ¥50,000

レザーバンドウォッチDX
100個 ¥40.000

カラフルスポーツウォッチ
100個単位 ¥12,000

電卓&データバンクウォッチ
90個 ¥43,500

LCD電卓ウォッチ 50個単位
101@¥320、 102@¥300

ボールペン&ウォッチギフトセット
100個 ¥19,000

キーホルダーウォッチセット
100個 ¥18,000

メタルウォッチセット
140個 ¥67,000

ボーイロンドンタイプウォッチ
100個 ¥18,000

ハイテクウォッチ
80個 ¥24,000

ゴールドメタルバンドウォッチ
90個 ¥19,000

ぬいぐるみアソート
300個 ¥20,000 500個 ¥30,000

ネックレスウォッチ@¥180 ブレス@¥190 リング@¥190 キーホルダー@¥180 コイン@¥200
てんとう虫キーホルダー@¥200 てんとう虫ペンダント@¥200 ハートネックレスウォッチ@¥180

ジュエリーアソート
100個 ¥29,000

ネクタイ
100個¥18,000

Gショックタイプウォッチ(防水・アラーム)
100個単位@¥495 ケース@¥25

30m防水ダイバーウォッチ各50個 100個 ¥48,000
ペアスポーツウォッチ100個 ¥10,000

レディーススポーツウォッチ
100個単位 @¥100

ハードロックウォッチ
各20個 100個 ¥49,800

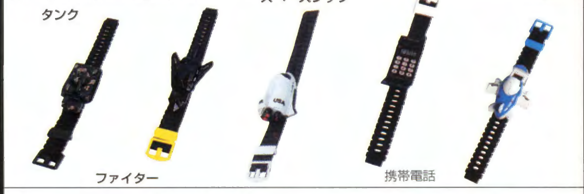
ストップウォッチセット
100個 ¥19,000

スプーンタイプウォッチ(防水・アラーム・メロディー)
100個単位@¥495

スポーツウォッチDX
100個 ¥11,000

アナログスウォッチタイププウォッチ
100個単位 ¥29,800

光りを発し、効果音が鳴ります。 50個単位



サウンドウォッチ @¥350 50個単位

クォーツメタルバンドウォッチ
50個 ¥24,800

レディースメタルバンドウォッチセット
120個 ¥25,000

光を発し、効果音が鳴ります。
75φカプセル可能

サウンドウォッチキーチェーン
各30個 120個 ¥42,000

懐中時計セット (デジタル・アナログ)
各30個:90個 ¥42,000

ベネトンタイプウォッチ (デジタル・アナログ)
各40個 80個 ¥32,000

レディースウォッチセット
120個 ¥32,000

メンズウォッチセット
120個¥32,000

クォーツレザーバンドウォッチ
100個 ¥42,000

ご注文はFAXで24時間受け付けております。

FAX 043-286-4441

株式会社 セントラル

〒262 千葉県千葉市花見川区千種町169-1
TEL.043(286)4440/FAX.043(286)4441
香港事務所: 1/F, Rm. 112Empire Centre, T.S.T. East, Kowloon.
TEL.(852)2366 0365, 2366 4504 FAX.(852)2311 0911
[振込先] 第一勧業銀行 稲毛支店(普)1385615

(この他にも多数、多様な製品があります、資料ご請求下さい。)

アニマルアラームクロック 60個単位 ¥18,000

フォトフレームスタンドクロック @¥200

フォトフレームクロック 100個単位@¥280

スタンドクロック 100個@¥270

クリスタル目覚し時計 100個単位@¥250

クオーツ目覚し時計 100個単位@¥200 (7cm)

クロック101 60個単位@¥270

クロック103 100個単位@¥250

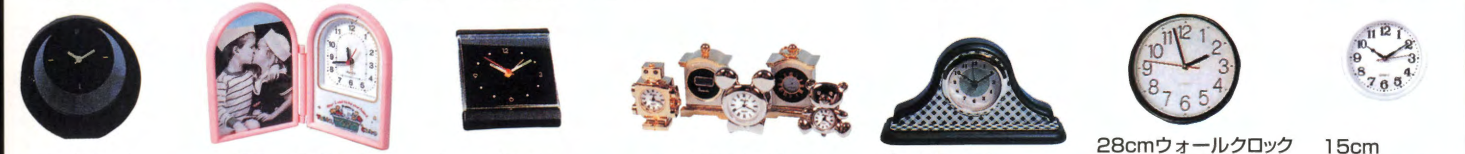
クロック104 80個単位@¥270

クロック105 @¥320

クロック106 80個単位@¥280

クロック107 @¥320

クロック108 100個単位@¥300



クロック109 80個単位@¥300

クロック110 80個単位@¥300

クロック112 60個単位@¥320

ミニクロックDXセット 各20個100個¥49,800

デスククロック 50個単位@¥350

28cmウォールクロック ノーマルタイプ @¥270

15cm ウォールクロック @¥230

タイムプロジェクター @¥480 8.5cm

トーキングキーチェーン 100個 @¥480

ホースクロック 50個単位@¥280

メルヘンアラームクロックセット 各30個90個単位@¥350

アンティッククロック @¥500

ハット型 ウォールクロック @¥390

トラベルクロック 100個単位 @¥230

タオルハンガークロック101 @¥260 タオルハンガークロック102 @¥260
タオルハンガークロック103 @¥320 バスクロック @¥290

マウスキーホルダー 100個単位@¥240
マウスペンダント 100個単位@¥280

マウスウォッチ 100個単位@¥260

マウスリングウォッチ 100個単位@¥400

カードタイプ工具セット 96個 ¥9,600 カードタイプペンセット 120個 ¥12,000 カードドライバーセット 96個 ¥9,600

透明ケースデスクセット 100個単位 @¥250

ツールセット 120個単位@¥120
マルチツールセット100個単位@¥240

オルゴールジュエリーボックス 101@¥450 102@¥480

マグネットセット各50個:150個¥45,000/リング@¥150、マグネットブレスレットDX@¥400、マグネットブレスレット @¥250

ネックレス用ケース@¥50、ブレスレットケース@¥40、巾着ケース@¥40

くつみがきセット 120個単位@ ¥230

ミラー付携帯ブラシ3種96個¥8,000
ミラー付エチケットブラシ@¥80

キャップセット各36個108個 ¥28,000

ジュエリーケース各種 JEWELRY CASE

ポケットキーホルダー 120個 ¥15,000

ジュエリーケース バックタイプ101 @ ¥150

ジュエリーケース バックタイプ102 @ ¥140

ジュエリーケース フルーツタイプ @ ¥120

ギフトボックス タイプ192個 単位@ ¥50

ゴールド&シルバータイプ 96個単位@¥80

ビロードタイプ 144個単位 @¥120

ハット型 96個単位 @¥140

各種ケース

(各100個単位)
NEWウォッチ用ケースA@¥150、B@¥60
ブレスレット用ケース@¥125 リング用ケース@¥80

ウォッチ用ケース 時計用立体ケース@¥25
パウチケース@¥15、ウインドーボックス@¥15
ブラケース@¥100、ブリスターカード@¥20

100φハードカプセル 500個単位@¥30

立方体ソフトケース (10×10×10cm) @¥30
リーフソフトケース (12×10×4cm) @¥20 (17×12×4cm) @¥22 (20×15×5cm) @¥28
六角柱ソフトケース (12×直径6cm) @¥20 (15×直径8cm) @¥25
長方形ソフトケース (12×9×9cm) @¥30 500個単位
時計用リーフケース @¥20

2万円以上（離島の場合3万円以上）お買い上げの方、送料弊社負担。 ※価格表示のない景品は全てOP価格@¥500以下です。

240個単位

トーチライトＳ (電池付)
@￥80

96個単位

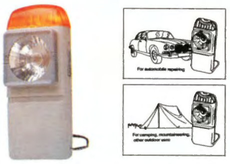
トーチライトＭ (電池付)
@￥150

36個単位

トーチライトL (電池付)
@￥320

75 φカプセル詰可能
防水

キャンピングトーチライト
96個単位@￥150 (12cm)

※ライトが点滅します。

エマージェンシートーチライト
72個単位@￥280
(防水ライト2ヶ付) (16cm)

自転車以外でも用途は様々！

自転車用トーチライト
72個単位@￥220

ポケットトーチライト
@￥65 (9.5cm)

全天候型ライト (キーチェーン付)
2種 9cm:@￥110
14cm:@￥120

ペンライト (11cm)
60個単位 ￥5,000

240個単位

スケルトンライト(電池付)
240個￥18,000 (8cm)

240個単位

ターンライト (電池付)
240個単位@￥60

240個単位

カートーチライト (電池付)
240個単位@￥70

240個単位

フラッシュライト (電池付)
240個単位@￥90

ファンシーFM/AMラジオ
60個単位￥27,000 (15cm)

AM/FM全天候型ラジオ
120個単位@￥450 (9cm)

トーチライト
AM／FM／
TVラジオ
※TVの1～3chが聴けます。
ライトラジオセット
各50個：100個￥45,000

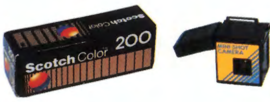
スーパーサウンド
FM/AM

ラジオセット101
各40個：120個￥54,000

ラジオセット104
各40個：120個￥58,000

単1電池@￥35 単2電池@￥25
単3電池@￥15 単4電池@￥10

ウォークマンタイプレコーダー
60個単位


110m/m用24枚撮り
フィルム @￥250

マイクロカメラ
100個単位@￥120

110m/mカメラ101
120個単位@￥140

110m/mフラッシュ付カメラ
100個単位@￥390

110m/mカメラ103
120個単位@￥180

110m/mカメラ104
120個単位@￥180

110m/mカメラセット
4種120個 ￥29,000

4色アソート

4連写カメラ
100個 単位￥35,000

カメラセットDX
各20個：140個 ￥57,000

白黒プリント
カメラ

27枚撮
フラッシュ付
27枚撮2WAY
(フラッシュ付)
フィルム入カメラセット
各30個：120個 ￥51,000

カメラセット (7種)
各20個：140個単位￥39,000

35m/mカメラセット
5種 100個 ￥36,200

パノラマ⇔標準切り換え

27枚撮フラッシュ付
120個単位
フィルム入カメラ@￥450

27枚撮2WAY 120個単位
フィルム入カメラ (フラッシュ付)
@￥480

白黒プリントカメラ
120個 単位@￥480

24枚フィルム入カメラ
80個単位@￥280

パノラマ2WAY切換カメラ
120個単位@￥320

35m/mカメラ
120個@￥260

パノラマカメラ
120個@￥280

ストロボ付きコンパクトカメラ･ウインク
100個 ￥35,000

双眼鏡 セット 各100単位
双眼鏡@￥160 オペラグラス @￥100

カードFM120個単位@ ￥450 ミリタリーウォッチ100個単位@￥450 AMラジオ付双眼鏡
50個単位 AMラジオ100個単位@￥250 サッカーボールラジオ

車や机の上の
掃除に最適！

75φカプセル
詰可能
ハンディークリーナー100個￥18,000
ミラー付ソーイングセット@￥90

75φカプセル詰可能
60個単位

マジック
ハンカチーフ
マジックタオル
(18mm×18mm)
マジックソックス
フラワー
ハンカチーフ
マジックハンカチーフ@￥120 マジックタオル@￥120
フラワーハンカチーフ@￥150 マジックソックス@￥200

※メロディー
3曲入り
オルゴールセット100個 ￥19,000

会員募集中!!

ご登録のお客様には無料にて特価情報をFAXなどでお知らせいたします。

FAX 043-286-4441

●ご注文はFAXで24時間受け付けております●

※価格表示のない景品は全てOP価格@￥500以下です。

フリクション機能

ミニスケルトンヘリ&エアプレーン
72個 ¥7,000

フリクション機能

スケルトンカー
3種96個 ¥10,000

レーザーエンジンデストロイヤー
72個 ¥22,000 (18cm)

レーザーマシン
72個 ¥22,000 (18cm)

75φ対応 プルバック駆動

4WDプルバックカー
72個 @¥120

プルバックGO&BACK機能

パンピングフォーミュラカー
72個 ¥9500 (11cm)

プルバック駆動

サンダーレーサー
144個 ¥16,000

プルバック駆動 75φ対応

プルバックエアプレーン
96個 @¥110

プルバック駆動
ダイカスト製

レーシングカー
144個 ¥26,000 (11.5cm)

プルバック駆動

トラックシリーズ
96個 ¥19,000 (13.5cm)

プルバック駆動
ダイカスト製

ターボレーサー
144個 ¥26,000 (11.5cm)

プルバック駆動
ダイカスト製

レスキューチーム
96個 ¥19,000 (12cm)

プルバック駆動

プルバックレーシングカー
72個 ¥9,000 (12cm)

上から押して手を離すと走ります。
75φ対応

プッシュゴーセット
210個 ¥21,000

サッカー小物入れ
96個 単位@¥60

モーモー貯金箱 (11cm)
100個 単位@¥80

石けん入れセット
100個 単位@¥50

フォーミュラーペン立て
144個 @¥70

プルバック駆動

アンティックカー
144個 ¥26,000 (12.5cm)

フリクション機能

クラシックカー
72個 ¥6,000 (11cm)

75φカプセル詰可能

75φカプセル詰可能

ロケットアニマル 100個¥10,000
ミニチュアハウス 100個¥12,000

ペンカリキュレーター
120個単位@¥280

カプセル入の場合、一ヶにつき15円増し
75φバラエティーセットDX (20種)
200個¥25,000 400個¥48,000

カプセル入の場合、一ヶにつき15円増し
75φバラエティーセット (30種)
300個¥21,000 600個 ¥41,000

カプセル入の場合、一ヶにつき10円追加
46φバラエティーセット
300個¥15,000 600個¥28,000

100φカプセル詰可能

マネー電卓セット
100個@¥240
500個@¥230

卓上電卓
(12.5cm)
100個¥12,000

カード電卓101
100個単位
@¥140

カード電卓102
100個単位
@¥100

ビッグ液晶電卓
@¥190

ソーラー卓上電卓
@¥180

120個単位

毛玉取り (電池付)
@¥260
96個単位

電動シェーバー
@¥250 (電池付)

75φカプセル可能
台紙付

プリントシールキーホルダー
5種 300個 ¥15,000

サマーアイテム

サマーキーホルダー
200個 ¥14,000 500個¥30,000 (75φ可)

サマーウォッチ'97
200個¥30,000 400個¥56,000

ウォーターダンベル (1kg用)
@¥150

純度92.5%
高純度シルバー製
スターリングシルバーリング
(ケース入) 96個 ¥28,000

Tシャツ
100枚@¥150

サングラス
96個¥7,000

230ml 210ml

冷蔵庫に入れておけばコップ内の液体が凍るので氷が要りません
カラーフローズンジョッキ
230ml 96個¥20,000
210ml 96個¥18,000

高純度シルバー製
スターリングシルバーブレスレット
(ケース入) 100個¥42,000

2万円以上（離島の場合3万円以上）お買い上げの方、送料弊社負担。 ※価格表示のない景品は全てOP価格@¥500以下です。

スタンプアルバム、プリントシールアルバム、シール対応アドレスのオリジナルレフィルがついた6穴システム手帳。スタンプ対応商品第一弾。
フォトアルバムもおそろいであつめてね。
レフィルについてるインデックスは、シールが何回も貼ってはがせて大活躍。

商品NO.ZKT 8815-99

システム手帳&フォトファイル

OP価格　¥30,000　　1箱／100個入り

① **6穴システム手帳**（3種・30個）
（スタンプ用、シール用、アドレス用レフィル付）

② **フォトアルバム**（3種・30個）

③ **レフィルセット**（10枚セット・40個）
（スタンプ用、シール用、アドレス用）

たちばな通商
© SABU HIROMORI INC.　© NORIKO MATSUMOTO
● クレーン対応、専用パッケージ入り

NORI NORI KID'S　大人気 スタンプ対応商品新登場

バック型のかわいいクリアケース。スタンプをいれたり、シールをいれるのにピッタリのサイズです。ごちゃごちゃしがちのカバンのなかでもこれがあれば汚したり、なくしたりの心配がなくなるね。さらに、スタンプやシールに対応したカードも入って大満足。
カードホルダーは全部で3種類。それぞれシールとスタンプに対応したカードが入っています。
スタンプ対応カードは4種類あってメッセージが書き込めるようになっているよ。

かわいい

商品NO.ZKT 8817-97

スタンプ&シール対応カード付

スタンプケース&カードホルダーセット

OP価格　¥27,000　　1箱／100個入り

① **スタンプケース**（3種・40個）
（スタンプ&シールカード　3種6枚入り）

② **カードホルダー**（3種・60個）
（スタンプ&シールカード 3種6枚入り）

● クレーン対応　　たちばな通商
© SABU HIROMORI INC.　© NORIKO MATSUMOTO

商品NO.SZZ 8818-96

ライトポインター

OP価格　¥30,000
1箱／90個入り

今、女子高生を中心に大人気のポインタをより早くクレーン用に開発しました。
PL法を考慮しレーザー（目に悪影響）ではなくライト（レンズ集中方式）にしています。
暗照で3m～5m仕様でカラオケルーム等に使用するのにGOOD。

■販売代理店

株式会社 グレイド
●大阪本社　〒542
大阪市中央区難波千日前 8−12　国際ビル5階
TEL. 06-641-6001
FAX. 06-645-0888

sigma® 株式会社 シグマ
●東日本販売部
本　社　〒150　東京都渋谷区東3-14-15　MOビル
TEL. 03-3486-5751（販売部直通）
FAX. 03-3486-5770
札幌営業所　TEL. 011-728-3341　FAX. 011-728-3343
名古屋営業所 TEL. 052-779-0921　FAX. 052-779-0923
●西日本販売部
大阪営業所　TEL. 06-302-2239　FAX. 06-302-1332
福岡営業所　TEL. 092-482-2421　FAX. 092-482-2442

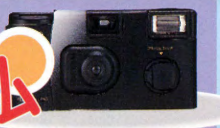
TOGO 株式会社 トーゴ
●本　社　〒152　東京都目黒区八雲1−5−7
TEL. 03-3718-6461
FAX. 03-3725-2420

SABU HIROMORI
CREATION FOR EXCITEMENT

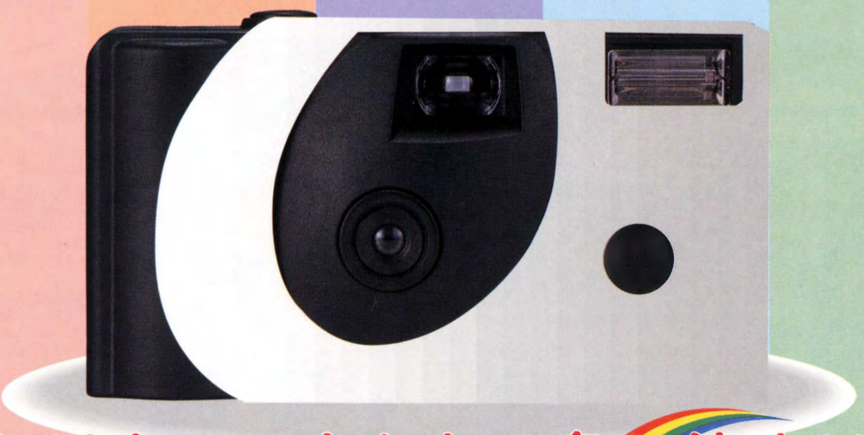
企画・製造元
株式会社サブヒロモリ　サプライヤー事業部
〒101　東京都千代田区岩本町3-5-12
TEL. 03-5821-3236（代）　FAX. 03-5821-3235

●掲載写真はサンプルのため、実際の商品と若干異なる場合がございます。ご了承下さい。

レンズ付カメラが生まれかわります。



私
どこででも見かける
レンズ付カメラですが



今回わけあってあなたの色に染まります。

3種類

こんな感じの

例えば……

普通に写真を撮るだけで、下部に帯状にメッセージやキャラクター等が入るオリジナルカメラです。
デザインは自由にできます。MACを使って自由にデザインしてください。
キャラクターやテーマパーク名等の入ったオリジナリティの高い写真になります。
複数のデザインをアソートすることもできます。

たとえば・・・

あなたが◎△遊園地ならば……。
◎△遊園地のロゴやキャラクター入りの写真になります。
◎△遊園地に遊びに行って、このカメラで写真を撮ると、思い出のシーンをさらに楽しく演出します。

たとえばこんな
楽しいパッケージで

パッケージもオリジナル。

写真の中に入るメッセージの他に、パッケージもオリジナルデザインできます。楽しく自由にデザインしてください。

遊園地、テーマパークに!!

遊園地、テーマパーク、各種イベントでの販売に最適です。
他では買えないオリジナルカメラを。楽しい思い出をたくさん撮れます。

メッセージ入りカメラ
ISO／400
本体:中国製（フィルム:ドイツ製）

輸入元:（株）サブヒロモリ

GRADE
株式会社グレイド（旧社名（株）オーブネス）
大阪市中央区難波千日前8番12号 国際ビル5F 〒542 telephone 06-641-6001/facsimile 06-645-0888
GRADE CORPORATION KOKUSAI BLDG,5F,8-12,NANBA SENNICHIMAE,CHUOU-KU,OSAKA 〒542JAPAN
振込先:関西銀行本店営業部㊂217321（株）グレイド

サポート！今月のお買い得商品
なんでもスタンプ委員会
オリジナルスタンプが自由に作れる！
H1,962×W980×D1,510mm
© 1997 JALECO LTD.
ALL RIGHTS RESERVED.
オリカ カード工房 ORiCA
♥サンリオバージョン♥
© '76.'93.'96.'97.SANRIO CO.,LTD.
NEWデザイン サンリオバージョン登場！
H1,900×W1700×D1000mm
(株)アイ・エム・エス
Name☆Club ネーム倶楽部 ～バージョン2～
簡単操作のペン入力で回転率アップ
H1,948×W650×D754mm
© SEGA 1996 PAT.PEND.
My Stamp マイスタンプ TM
似顔絵スタンプ作成機！
H約1,900×W約670×D約800mm
© CAPCOM CO.,LTD.1997
ALL RIGHTS RESERVED.
似顔絵シールを作ろう！ 似テラジェロ
自分の顔がその場でシールに?!
H1,800×W680×D900mm
© omron
スタンプ倶楽部 TM
あなたの顔写真がかわいいスタンプに！
H1,965×W700×D800mm
© 1996 DATA EAST CORP. PAT.PEND.
AROMA CLUB アロマ クラブ
大人気のアロマテラピーがゲームになった！
H1,950×W853×D904mm
© SEGA 1997 PAT.PEND.
マウスリングアナログウォッチ （ケース入り） 50個 OP価格 ¥25,000
ブラックバス タオル アソート 9種 90枚 OP価格 ¥30,000 ©KOJI YAOITA
ブラックバス ミニクション 4種 100個 OP価格 ¥30,000 ©KOJI YAOITA
ブランド トワレセット NEW 多種アソート 62個 OP価格 ¥30,000
ストリートキッズ 100個 OP価格 ¥24,000
ニュースリーセレクトサブ 〈JAMMA仕様〉 OP価格 ¥58,000
レーシングホースカー用品セット 100個 OP価格 ¥28,000
レーシングホースタオルセット 100個 OP価格 ¥30,000
レーシングホースソックスセット 100個 OP価格 ¥28,000
レーシングホースパラグライダー 100個 OP価格 ¥33,000
レーシングホースSタイプ 100個 OP価格 ¥30,000
レーシングホースキャップ 100個 OP価格 ¥35,000
©AVANTI
7 JULY & GOODS…
※新製品情報サービス・デリバリーアフターサービスも万全を期しております。
※ロケーション運営に関することなら何でもお気軽に御相談ください。
メディア商事株式会社
〒578 東大阪市中新開2丁目13番35号
TEL.0729-64-0717 FAX.0729-64-2059
サービスセンター 〒578 東大阪市今米1丁目3番27号
TEL.0729-64-9999 FAX.0729-64-2072

MEDIA メディアが強力にお客様を

ロケテスト好評商品のラインナップ

MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER™

マーヴルスーパーヒーローズ VS.ストリートファイター

熱波到来。

MARVEL SUPER HEROES AND ALL MARVEL CHARACTERS: TM&©1997 MARVEL CHARACTERS,INC. ALL RIGHTS RESERVED.
© NORITARO KINASHI · Arrival/NTV,
© CAPCOM CO.,LTD.1997 ALL RIGHTS RESERVED.
THIS VIDEO GAME IS PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL CHARACTERS,INC. 画面は開発中のものです。

THE KING OF FIGHTERS '97®

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

ネオジオで登場！

© SNK 1997

麻雀学園祭

アドベンチャー麻雀！

© 1997 MAKE SOFTWARE

G-DARIUS™

「ダライアス」シリーズ最新作

© TAITO CORP.

SIDE BY SIDE 2 Evoluzione™

サイド バイ サイド2 エボルツィオーネ

新マシーンと新コースでさらに進化

H1,980×W1,390×D1,660mm

© TAITO CORP.

FINAL FURLONG™ ファイナルハロン

競馬レースが体感できる！

W2,145×D1,720×H2,255mm

© 1997 NAMCO LTD.

SOLAR ASSAULT™

ソーラーアサルト

「グラディウス」シリーズ最新作！

H1,929×W1,190×D2,200~2,600mm（D調節可能）

© 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

多数派 少数派 あなたはどっち？ アブノーマルチェック™

人格判断しちゃいます。

H 2,077×W850×D975mm

© NAMCO LTD.

電車でGO!™

鉄道シミュレーション

H1,975×W1,043×D1,620mm

© TAITO CORP.

Hockey Stadium

ホッケースタジアム

オートで飛び出す最高3枚のパックでパニックプレイ！

H1,995×W1,850×D2,650mm

© SEGA 1997 PAT.PEND.

CASINO FANTASY

カジノファンタジー

シングルタイプのプッシャーゲーム!!

コーナーの集客力が大幅にアップ!!

コンパクトタイプのメダルマシーン

アイレム(株)

impress™

インプレス

29インチモニター

H1,460×W730×D920mm
（アイキャッチ含まず）

© CAPCOM CO.,LTD.
1996 ALL RIGHTS RESERVED.

EXCITING RALLY

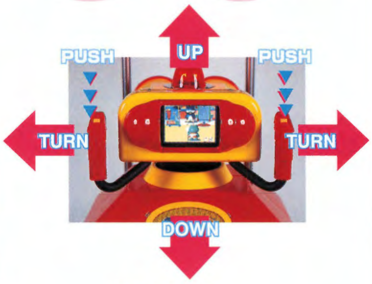
エキサイティングラリー

あのラリーポイントが対戦フォームに！

H1,850×W840×D1,500mm
(株)アイ・エム・エス

のぞいて冒険鏡

**大人気のサンリオキャラクターたちが
キッズマシン初の3Dバーチャル
ムービーマシンで登場!**



グリップに連動して
上下、左右に画面がスクロール

サイズW510×D545×H1,496mm
重量55kg消費電力 AC100V 105W

©'76'88'90'93'97 SANRIO CO., LTD.TOKYO JAPAN Ⓢ

SEGA

ころころくらぶ

七月発売

**こんどのスタンプは
コロガル、スタイル〜♪**

- ノートや手紙、名刺にコロコロ。
  いろいろ遊べるローラースタンプ
- デザインは全48種類!
- ペンの組み合わせで
  カラフルスタンプもつくれる!

本体寸法:W650mm×D754mm×H1,948mm
重量:133kg　消費電力:201W
画面サイズ:21インチ

SEGA

人気のドナルドダックを使用したカラフルなキャビネットは様々なロケーションで集客効果を発揮。簡単操作と、身近なプライズはファミリーからカップルまで幅広い客層にマッチ。また好評のコンパクトキャビネットは店頭やSCなどの空きスペースにも充分に対応します。

遊び方

- ●コインを入れるとディスプレイが制限時間をカウントダウンしはじめ、キャンディが流れてきます。
- ●5つのボタンを押すと各々のプレートが倒れます。
- ●タイミング良くプレートにキャンディが乗ると、取り出し口に払い出されます。

▲料金設定は1プレイ100円です。

〈仕様〉　外形寸法:850(W)×700(D)×1,750(H)㎜　重量:135kg
消費電力:AC100V　112W　　内容商品各種:キャンディ約1,500個

"That's Donald!" ザッツ・ドナルド　Sweet-Lap! スウィートラップ

SEGA™ ©Disney Enterprises, Inc.　※ 機械は全てリースとなります。

※本製品はウォルト・ディズニー・エンタープライズ株式会社との契約により、ディズニーの著作権を使用して株式会社セガ・エンタープライゼスが製造したものです。

Fantasy Amuse ファンタジーアミューズ

8　月　発　売

この夏もポップなTシャツで注目度抜群!! NEWパッケージで再び登場!

ミッキーマウス Tシャツ
5種75個入り OP価格¥30,000
D-323大人用フリーサイズ

愉快なこびとと楽しいピノキオの掛け時計シリーズ。ついつい時間を見てしまいそうな可愛さです。

ディズニーキャラクター ウォールクロック
5種60個入り OP価格¥30,000
D-470　サイズ 高さ約16cm

キュートでほほえましいねこ達のぬいぐるみが初お目見えです。

おしゃれキャット ぬいぐるみ
5種75個入り OP価格¥30,000
B-146　サイズ 高さ約18〜23cm

今回のマスコットは、アメリカンな音楽隊です。

ミッキーと仲間たち 音楽隊バージョン
キーチェーンマスコット
6種180個入り OP価格¥30,000
K-156　サイズ 高さ約7cm

ディズニーが今年送る笑いとマジカルな映画「ヘラクレス」をポップなデザインで巾着にしてみました。

ヘラクレス 巾着袋
5種180個入り OP価格¥30,000
L-386　サイズ 縦×横 約25×20cm

SEGA™ ©Disney Enterprises, Inc.

※本製品はウォルト・ディズニー・エンタプライズ株式会社との契約により、ディズニーの著作権を使用して株式会社セガ・エンタープライゼスが製造したものです。

CELLULOID

セル倶楽部

コンシューマ用ソフトで絶大な人気。
待望のセル倶楽部景品、新発売

クリアファイル／4種8枚
印刷／12種112枚
インストラクション／1枚
ディスプレイ／1枚
計120枚＋α　OP価格￥33,000

©1996 PIONEER LDC, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
Licenced by Sony Creative Products Inc.

インカム最高記録達成なるか！

仕様／消費電力AC100V、最大150W
外形寸法W694×D515×H1458
重量約70Kg
©GAINAX/Project Eva・テレビ東京・NAS

好評発売中

手描き／4種4枚
印刷／10種116枚
インストラクション／1枚
ディスプレイ／1枚　計120枚＋α
OP価格￥33,000

©1996 ASCII Corp./Bits Laboratory

好評発売中

きゃんきゃんバニー

手描き／4種4枚　印刷／10種116枚
インストラクション／1枚　ディスプレイ／1枚
計120枚＋α　OP価格￥33,000

©1996 カクテル・ソフト

POSTER

ポスターパラダイスII

もうけるマシン！
もうかるマシン！

仕様／消費電力AC100V、最大150W
外形寸法W880×D515×H1450
重量90Kg ©SPACE ONE

ポスターシリーズ

少女革命ウテナ

©ビーパパス・さいとうちほ/小学館・少革委員会・テレビ東京

B2サイズ／10種200枚　ディスプレイポスター／1枚　計201枚
OP価格 ￥30,000

❶ 広末涼子 ©FLOS
❷ さとう珠緒 ©Petit smile
❸ MAX ©RISING PRODUCTION

❶（広末）等身大/1種10枚　特大/1種10枚　B2サイズ/8種180枚　ディスプレイポスター/1枚　計201枚　OP価格 ￥35,000 ❷（さとう）等身大/2種20枚　B2サイズ/9種180枚　ディスプレイポスター/1枚　計201枚　OP価格 ￥33,000 ❸（MAX）キラキラ/2種20枚B2サイズ/9種180枚　ディスプレイポスター/1枚　計201枚OP価格￥33,000

企画・発売元／TENEI SHIN INTERNATIONAL

お菓子コーナー

えらんでお菓子セット

約1,900 個入
OP価格 ￥25,000

※セット内容は予告なく変更する場合があります。
予めご了承ください。

キャンディストアー

商品は全て輸入品です。有名、無名、
いろんな外国の品々が入っています。

35種入2200個～2300個
OP価格￥30,000　@￥15平均

●Aセット（ガム有り）
●Jセット（ガム抜き）を選べます。

上記商品以外にも常時 60 種を用意しております。
カタログをご請求ください。

●３万円以上お買い上げの方は
送料をサービスさせて頂きます。
●３万円以上お買い上げの場合
オリジナルセットを組みます。
お気軽にご相談ください。

全商品 PL 法対応済

（株）不二家、カバヤ食品（株）、
ワーナー・ランバード（株）、
ニッポー（株）製

かんたんオリジナルカードマシン

世界でたった一枚のマイカードが簡単につくれます。

株式会社アイ・エム・エス

カード工房
ORICA
オリカ
サンリオフレーム新登場

Zeal　株式会社ジール
〒164　東京都中野区本町1-31-6マンション中野坂上1103
TEL.03-5351-2470 FAX.03-5351-2471

あのジョイスタンドが、さらに「遊び」を追加して新登場!!

超 SEAL PRINTER

JOY STAND 2

ジョイスタンド2™

世界初!!

新機能満載（あそび）

[動画フレーム&バック]

フレームが、バックが動く動く!!

[ペタキャラ]

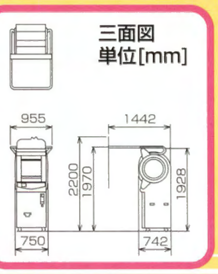
かわいいキャラを画像にペタペタ!!

[時限フレーム]

時間帯や時期によって、内容が変わる変わる!!

寸法・W955/D1442/H2200mm
重量・約140kg
使用電源・AC100V 50/60Hz
消費電力・約175W
最大電流・2.9A
プリント用紙・16分割プリカットシール
Sサイズ　110×110mm
1ロール　200回分
プリント時間・約18秒
モニター・20インチ
プレイ所用時間・平均3分
特許出願中

三面図
単位[mm]



http://www.yuvo.co.jp（仮開設中）

当社は抱合わせ販売を一切致しません。

- ●オプションで専用台も販売しています。
- ●今後、新しいバージョンROMを販売していきます。
- ●プリント用紙は別売の専用プリント用紙セットをお使いください。
- ●改良のため仕様やデザイン等を予告なしに変更する事がございます。
- ●当社の製品は全てPL保険に加入しています。

TEL 058-241-7491（大代表）　FAX 058-241-8491
TEL 058-241-8006（中部販売課）TEL 058-241-2271（サービス課）
TEL 03-5976-0528（営業本部）　FAX 03-5976-0514

※当社の製品はすべてPL保険に加入しています。
※改良のため、仕様やデザイン等を予告なく変更することがあります。

日替りメニューもデジカメで思いのまま!!

超 SEAL PRINTER

JOY Stand

ジョイスタンド TM

JOY STAND PRIVATE

プライベート

オリジナル背景で他(ライバル)の店に差をつけろ!!

デジタルカメラを使って、その店だけのオリジナルシールがつくれるヨ!!

■プライベートとは?

背景をつくるのはオペレーターさんです。デジタルカメラで撮った写真が、そのままフロントフレーム、バックフレームになります。

■プライベートバックとは?

全画面背景の事です。プライベートでは、オペレーターさんが撮った風景、壁画などをオリジナル背景として設定する事が出来ます。

■プライベートキャラクターとは?

プレイヤーとプライベートバックとの間に配置されるもう一つのフレームの事です。プライベートでは、オペレーターさんが撮った写真(オブジェやぬいぐるみなど)をオリジナルフレームとして設定する事が出来ます。

●プライベートバック、プライベートキャラクターとも何度でも書換が可能!!

- ●プライベートバック・全20個
- ●プライベートキャラクター・全10個
- ●メッセージ・全30個

匡体仕様

寸法	W925/D1,615/H2,085mm (ポップ付き.H2,235mm) W670/D900/H1,794mm (出荷時)
重量	約150kg
使用電源	AC100V+10% 50/60Hz
消費電力	190W MAX325W
最大電流	3.8A
モニター	20インチ
金庫容量	100円 約4,000枚
プレイ時間	平均3分
プリント時間	26秒
プリント用紙	16分割プリカットシール サイズ110mm×110mm 1セット5ロール(1,000枚)

特許出願中

お得っ!! デジタルカメラ付き

CASIO QV-11

メッセージ

●「オリジナルメッセージを作ろう!」を選択するとメッセージを作れます。

I LOVE You	ファイヤー	ガッツだぜ!
恋人募集中	気分はアイドル	FOREVER LOVE
なかよし 人組	ずっと いっしょ	GET YOU
年 月 日	とってもステキ!	みんな なかよし
Name Age Sex	全員集合!	チョベリグ
よろしくネッ!	Happy Birthday	イケテル?
TELしてネ♥	今が た♥べ♥ご♥ろ	要注意人物
お手紙ちょうだい	プリティー	星に 願いを
LOVE CHU	またいこうね	オリジナルメッセージを作ろう!
ラッパ待ち	がんばります!!	メッセージは いらない

ご注意:使用するプライベートバック・プライベートキャラクターについては肖像権や著作権等に遵守してください。

●改良のため仕様やデザインを予告なく変更する事がございます。●当社の製品は全てPL保険に加入しています。

TOTAL SAFETY YUVO

製造開発元
大平技研工業株式会社
本社 岐阜県岐阜市岩井万場44番地
営業本部 東京都豊島区巣鴨1-17-6 NTビル9F

置くだけ！

コンビニに/ファーストフード店の横に/
学校の近くの空地に/ファミレスの駐車場に/
屋外レジャー施設に　etc　etc…

JOYJOYプリントハウス
YUVO®

全天候型！
よく目立って抜群の集客効果!!
車1.5台分の
駐車場スペースがあれば
ポンと置いて即営業開始!!
撮影環境は最適かつ均一！

サイズ　W3,570×D2,250×H2,505mm
使用電源　AC100V 50/60Hz
消費電源　400W MAX820W

ヘキサプレジデント
HEXA PRESIDENT™
王者の極

期待と信頼が凝縮された
キングヘキサです。

特許出願中　寸法W1,600/D1,560/H1,350mm
重量260kg AC100V 50/60Hz 消費電力180W

Summer JULY

240個入り
（赤,青,緑,黄 各60個）
¥12,000

YUVOファンシーケース
●オシャレでカラーも4種類の"ファンシーケース"
●多目的で利用できる"ファンシーケース"
ジュエリーケースにするもよし、大切な物を入れる小物入れにするもよし、縦に積み重ねて使うもよし、幅広く大勢の人に喜んでもらえる。
●1つあれば、きっと4種類全部欲しくなるおすすめ品。

ヘキサ専用

パーティゲームの主役はもらった！
超弩級の火花がスパーク!!

SPARK CHALLENGE
スパークチャレンジ

ゲーム方法は一目瞭然
◆ジョイスティックを上下に操作し、2本のアームでコースをはさむようにして、ゴールを目指します。
◆どちらかのアームがコースに触れると火花が散りゲームオーバーとなります。

〈スパークチャレンジ仕様〉
●機械サイズ W: 1,280×D: 1,280×H: 2,055●重量 約200Kg ●定格周波数50/60Hz ●消費電力 約385W（MAX約450W）●景品収納数32個（各コーナー8個）
※仕様、デザインは一部変更することがあります。　製造開発元　大平技研工業（株）

TOTAL SAFETY **YUVO**

製造開発元
大平技研工業株式会社
本社　岐阜県岐阜市岩井万場44番地
TEL　058-241-7491（大代表）　FAX　058-241-8491
TEL　03-5976-0528（営業本部）FAX　03-5976-0514
TEL　058-241-8006（中部販売課）FAX　058-241-2271（サービス課）

SEGA™

ロイヤルアスコットII

大迫力のCG映像！
3連50インチ
プロジェクターに
興奮が駆け抜ける。

3,530(W)×5,900(D)×2,310(H)mm 約3t AC200V 40A
50インチプロジェクター×3 12人用 PAT.PEND.

NEW MEDAL LINE UP

サークルファンタジー

「メダルを弾け！」
楽しさと興奮を
乗せた大観覧車から、
大量のメダルが
降り注ぐ！

1,780(W)×1,850(D)×2,135(H)mm
600W 約433kg PAT.PEND.

ビンゴファンタジー

子供から大人まで
楽しめる簡単ルールの
ビンゴゲーム！
コンパクトボディーで
新登場！

1,846(W)×1,846(D)×2,100(H)mm
1200W 約480kg PAT.PEND.

NEW-DPシリーズラインナップ

高さのあるデザインでとにかく目立つ！

DP-24000 高額紙幣対応 高性能両替機

DP-1400 高性能両替機

DP-25000 高額紙幣対応 高性能両替&メダル貸機

DP-1500 高性能両替&メダル貸機

650(W)×650(D)×1,900(H)mm 設置面積720(W)×710(D)mm PAT.PEND.

Hockey Stadium

ホッケースタジアム

オートで飛び出す
最高3枚のパックで
パニック・プレイ！

1,850(W)×2,650(D)×1,995(H)mm
360kg 167W PAT.PEND.

株式会社 セガ・エンタープライゼス

第一糀谷事業所	東京都大田区東糀谷2-13-1	電話03(5736)7700(国内販売事業本部)
		電話03(5736)7721(海外販売事業本部)
		電話03(5736)7834(アミューズメント施設グループ)
		電話03(5736)7837(アミューズメントテーマパーク事業本部)
札幌支店	札幌市豊平区豊平五条3-2-34	電話011(841)0248(代表)
関西支店	大阪府豊中市豊南町東2-5-3	電話06 (334)5336(代表)
九州支店	福岡県福岡市博多区博多駅南5-7-5	電話092(452)6843(代表)
広島販売	広島市中区河原町11-17フルミチビル	電話082(293)7979(代表)
名古屋販売	愛知県名古屋市名東区社が丘1-804	電話052(702)3003(代表)
仙台販売	仙台市若林区卸町東3丁目1-8	電話022(287)0930(代表)

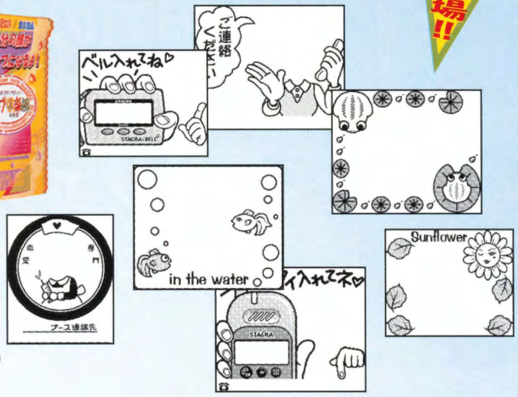
セガのインターネット・ホームページ
「SEGAエンターテイメント・ユニバース」
最新アミューズメント情報をご紹介。
SEGA ENTERTAINMENT UNIVERSE
http://www.sega.co.jp/

SEGA™

あなたの顔写真がかわいいスタンプに！

スタンプ倶楽部

サマーバージョン登場!!



700(W)×800(D)×1,965(H)mm
約165kg　AC100V　200W
10.4インチモニター　PAT.PEND.
©データイースト

ネーム倶楽部

…バージョン2…

© PINGU

RGStyle™ © Rodney A. Greenblat/Interlink

© Jim Henson Productions, Inc.

650(W)×754(D)×1,948(H)mm　約138kg
AC100V　400W　21インチモニター　PAT.PEND.

カオリと遊ぼう

アロマクラブ

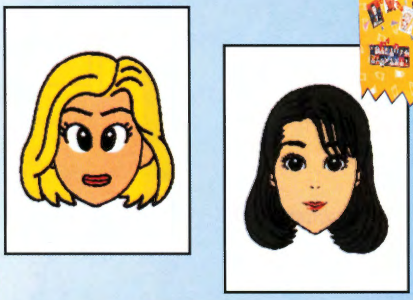
～アロマテラピー香りの診断室～

大人気の
アロマテラピーが
ゲームになった！

853(W)×904(D)×1,950(H)mm
約216kg　AC100V　237W　PAT.PEND.

似テランジェロ

自分の顔が
その場で
シールに?!

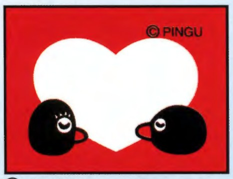


680(W)×900(D)×1,800(H)mm
約220kg　AC100V　500W
21インチモニター　PAT.PEND.
©オムロン

ソニークリエイティブ
ラブラブキャラクターズ

プリント倶楽部

プリクラに
ニューキャラクター
続々登場!!



© PINGU

RGStyle™ © Rodney A. Greenblat/Interlink

© Jim Henson Productions, Inc.

670(W)×785(D)×2,020(H)mm　約186kg
AC100V　217W　21インチモニター　PAT.PEND.

満を持して登場!!

ディズニーキャラクター

プリント倶楽部

ディズニーキャラクターの起用で
「プリクラ」市場に新たな話題!!

© Disney Enterprises, Inc.

670(W)×785(D)×2,020(H)mm　約186kg
AC100V　217W　21インチモニター　PAT.PEND.

本商品はウォルト・ディズニー・エンタプライズ株式会社との契約により、ディズニーの著作権を使用して株式会社セガ・エンタープライゼスが製造したものです。

SEGA™

多様化ニーズ完全対策宣言！

メイキング倶楽部シリーズ

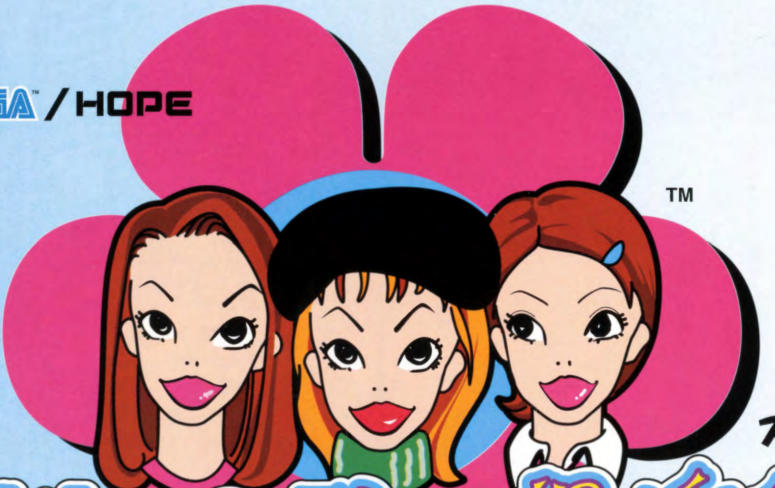
よくばりターゲットたちに応える
充実のアイテムはすべてコンパクト設計。
コーナー作りで相乗インカム
グンッとUP！

**メイキング倶楽部シリーズに
またまたニュース！！**

オーラ写真倶楽部

あなたの隠された
オーラと願望が判る
噂のオーラ占いが
メイキング倶楽部
シリーズに登場!!

SEGA™ / HOPE



カレンダー倶楽部™

カレンダー
スタンド付き！

810(W)×845(D)×1,995(H)mm 220kg
AC100V 350W 21インチモニター

大好評のシリーズ最新作は
"カレンダー"がテーマ。
プリクラやネークラで得た
ニーズとノウハウを結集した
18種のフレームが、続々
登場予定の新バージョンと
共にターゲットを魅了します。
他メイキング倶楽部シリーズ
との相乗効果で、コーナーの
さらなる活性化が期待できます。

特別な日に
マークが付けられる
新感覚カレンダー

株式会社 セガ・エンタープライゼス

第一糀谷事業所 東京都大田区東糀谷2-13-1 電話03(5736)7700(国内販売事業本部)
電話03(5736)7721(海外販売事業本部)
電話03(5736)7834(アミューズメント施設グループ)
電話03(5736)7837(アミューズメントテーマパーク事業本部)
札幌支店 札幌市豊平区豊平五条3-2-34 電話011(841)0248(代表)
関西支店 大阪府豊中市豊南町東2-5-3 電話06 (334)5336(代表)
九州支店 福岡県福岡市博多区博多駅南5-7-5 電話092(452)6843(代表)
広島販売 広島市中区河原町11-17フルミチビル 電話082(293)7979(代表)
名古屋販売 愛知県名古屋市名東区社が丘1-804 電話052(702)3003(代表)
仙台販売 仙台市若林区卸町東3丁目1-8 電話022(287)0930(代表)

セガのインターネット・ホームページ
「SEGAエンターテイメント・ユニバース」
最新アミューズメント情報をご紹介。
SEGA ENTERTAINMENT UNIVERSE
http://www.sega.co.jp/

SEGA™

PRIZE SERIES COLLECTION 7

楽しいナツは、街にある。セガプライズをさがしてごらん。

なりそう！暑さもフッ飛ぶ、楽しい仲間達！

D-476

©1997 Sony Creative Products Inc.

タマ&フレンズ サウンドクロック

1983年、「うちのタマを知りませんか?」のキャッチフレーズでデビューした3丁目のタマ。小学3年生の岡本たけし君の飼い猫ですが、仲間がずいぶんと増えてしまいました。ただ今、可愛がってくれるご主人様を大募集中です。この可愛い顔にピンと来た方は100円玉をお持ちになって、お近くのセガプライズマシンまでお越しください。何丁目の方でも結構です！このサウンドクロックは、アラームのかわりにタマ達が可愛い声で「ニャ〜ニャ〜」等と呼びかけてくれる楽しいデジタル時計。目覚まし、お料理、なんでもネコの手を貸します。時間をきっちりと守りたい方は、是非ともゲットしてください。こんな可愛い顔で、鳴かれては時間を守らないわけにはいきませんよ！

入数　6種60個
OP価格　30,000円
商品サイズ　高さ　約8cm

キーチェーンフィギュア サクラ大戦

商品番号	L-367
入数	8種240個
OP価格	30,000円
商品サイズ	約5cm

©SEGA ENTERPRISES,LTD.1996
©RED 1996

LET'S CHAT（レッツチャット）ウィンドチャイム

商品番号	D-477
入数	5種70個
OP価格	30,000円
商品サイズ	高さ 約26cm

©1997 Sony Creative Products Inc.

©1997 Annette Tison and Talus Taylor. All rights reserved. Licensed by Sony Plaza Co.,Ltd., Japan.

バーバパパ ミニTシャツ

世界で、わが家で人気者、自然を愛するオバケのバーバパパ一家が女性用のミニTシャツとして登場（変身したのかも）。ミニTなので、ちょっとおヘソが顔を見せるかもしれないけど、それはそれでカワイイファッション。ラフにキメて思わず街を一緒に歩きたくなる、そんな魅力のオバケ一家。今日はどのオバケとお散歩しようか、なんてね。

商品番号	D-480	OP価格	30,000円
入数	5種60	個商品サイズ	女性用ミニサイズ

SEGA™

UFO CATCHER プライズシリーズ // スパイスの効いた夏に

UFO CATCHER	
ガーフィールド カーマスコット	B-151／5種 60個入 OP価格¥30,000
タマ&フレンズ パイルマスコット	B-149／7種 70個入 OP価格¥29,000
森永&Meiji お菓子なシステムホルダー	D-479／9種 85個入 OP価格¥30,000
スーパーホース 天皇賞ウィナーズ	B-150／5種 85個入 OP価格¥30,000
ロストワールド:ジュラシックパーク キャップ	D-482／6種 60個入 OP価格¥30,000
スーパーホース ジャンボタフタドール	V-155／5種 60個入 OP価格¥29,000
アンパンマン ジャンボタフタドール	V-156／7種 60個入 OP価格¥30,000
Jリーグ ウォールクロック	D-414／5種 60個入 OP価格¥30,000
森永チョコボールキョロちゃん ハンディークリナー	D-417／4種 72個入 OP価格¥29,000
セサミストリート ボディーガードアラーム	D-427／5種 60個入 OP価格¥29,000
PETIT PRIZE	
キ-チェーンマスコット ペンまん丸忍ペンまん丸	K-198／10種240個入 OP価格¥30,000
メタルフィギュア 新世紀エヴァンゲリオン	L-369／8種 140個入 OP価格¥30,000
スーパーホース フォトキーホルダー	L-371／5種 230個入 OP価格¥30,000
セガソニック&ナイツ ブレザー金ボタン	L-368／大6種、小6種230個入 OP価格¥30,000
キーチェーンマスコット サッカー日本代表チームマスコット	K-199／8種 240個入 OP価格¥30,000

V-157

Wacky Races™ ©1997 Hanna-Barbera Productions,Inc. All Rights Reserved. Agency：Nippon Columbia Co.,Ltd.

ケンケン ビーチスポーツ バラエティー

チキチキマシン猛レースのアイドル、名（迷？）犬ケンケンが、この夏の思い出に残る名（迷？）場面をたくさん演出しますと、はりきって登場。膨らませればサイズもビッグで、目立ち度、にぎやか度バツグンのアイテムに早変わり。意味深に笑みを浮かべておりますが別に他意はありませんよ。

家族そろっての行楽、特にプールサイド、ビーチサイド、リバーサイド、お庭の行水と、水際にお出かけときは、おやつは忘れても、このケンケンだけはお忘れのないように！　楽しいイベントも、水の泡となってしまうかも…。ちなみにこのイヌ、犬かきはしないけど、水に流されてなくさないように注意してね。

入数　5種60個
OP価格　30,000円
商品サイズ　各種

ロストワールド:ジュラシックパーク キーホルダー

TM&©1997 U.S.C. & AMBLIN

商品番号　L-370
入数　5種220個
OP価格　30,000円
商品サイズ　約5cm

ロストワールド:ジュラシックパーク リバースウォールクロック

TM&©1997 U.S.C. & AMBLIN

商品番号　D-481
入数　6種60個
OP価格　30,000円
商品サイズ　直径約16cm

© JIM HENSON PRODUCTIONS, INC.

セサミストリート レリーフタンブラー

お馴染みセサミストリートのアーニー&バートやビッグバード達の顔が刻まれたタンブラー。ドリンクも、ついでにこのタンブラーもキンキンに冷やして使ってほしい。ゴクリとなるノドの音も英語になるという噂！？です。ジュース、牛乳、麦茶にビール。たっぷり飲んでリフレッシュ。後は、ちょっぴり、いやたっぷり英語も勉強しようかな。

商品番号　D-478
入数　6種72個
OP価格　30,000円
商品サイズ　高さ　約13cm

セガ ファックス クラブ SEGA·FAX·CLUB

新作UFOキャッチャープライズ（景品）情報をFAXでGET！

東京 03-5950-7790
大阪 06-948-0606

1.FAXの受話器でコール。
2.ブロックNo.8をプッシュ。
3.ボックスNo.4をプッシュ。
＊プッシュ回線または、トーン切替付のダイヤル回線をお使い下さい。クロネコFAXでも取り出せます。

インターネット WWWサーバ・ホームページ

パソコンユーザーはインターネットでアクセス！

【アドレス】
http ://www.sega.co.jp/
＊環境が整ってない方は、パソコンショップ等でご相談下さい。

株式会社 セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事業所　東京都大田区東糀谷2-13-1
国内販売事業本部
電話 03（5736）7704　FAX 03（5736）7718

夢ランド創造

TASKO

くるくるターゲット

KURUKURU TARGET

SIZE: (mm)
W1,680×D1,200×H1,975　消費電力:800W

特許出願中

最強のプライズマシン、登場！

これが、

こうなる。

シックスフープ

6 Hoops

TV番組で大好評!!

※景品は75Φカプセル

SIZE: (mm)
W1,052×
D2,280×
H2,455
消費電力:350W

ゴールリング6個
楽しさ6倍
NEWバスケット

BASKET STADIUM W·P

バスケットスタジアム ダブルプライズ

SIZE: (mm)
W1,350×D2,400
×H2,500
消費電力: 260W

対戦プレイ用
イルミ・音声・BGM付

景品取り出し機構付

わんぱく工場 II
WANPAKU FACTORY II

SIZE: (mm)
W6,900×D5,750×H2,650
消費電力: 150W

SPACE CREATOR
TASKO タスコ株式会社

東京営業部／〒113 東京都文京区本駒込3-17-2　☎03-3827-6741(代)
大阪営業部／〒532 大阪市淀川区木川西3-4-4　☎06-303-7531(代)
福岡営業部／〒810 福岡市中央区清川1・7・12大戸ビル5F　☎092-524-8006(代)

※仕様は予告なく変更することがありますので、ご了承ください。 © TASKO

AM春秋

7月●JULY

歌には人生が遊びには時代がある

神戸市の小学生・淳君殺害事件が発生して以来、早1カ月を経過した。犯人が自ら名乗る〝酒鬼薔薇〟の文字が、犯行前にインターネットに書き込まれていたことが確認されたが、その発信者の特定が、事件解決の決め手となるかどうかは定かでない。

しかし、この問題は事件そのものへの関心とは別に、インターネットが新しい情報、コミュニケーションツールとして、生活者レベルに急速な広がりを見せつつある現実を、言葉以上に強く語りかけてくる。ニューメディアに派生した現象のひとつにすぎないが、同時に、新時代を象徴する出来事、との感懐も禁じえない。

さて、物騒な書き出しとなってしまったが、弊誌先月号、今月号と、当業界におけるインターネットへの取組を特集した。そのホームページ開設状況は、メーカー関係が中心で、大半がこの1年の間に開設されたものだが、早速、ステータスというレベルを超えた普及状況だ。

一方、それがメディアとして、どう成立し、実行性を発揮しているかが気になるところだ。ホームページは、家庭用ゲームに限らず、一般ユーザーをターゲットにした側面もあるが、今月号ではオペレーター（AOU傘下会員社144社）を対象とした電話アンケートを実施した。

その結果、①ホームページ開設社1%、②インターネット導入社10%、③導入予定社12%——の数字が出た。近々には計23%、ほぼ4社に1社がホームページにアクセス可能な状況となる。いま比較できる他業界、他業種のデータを持ち合わせていないが、当業界でのアクセス体制に対して1年前に漠として考えていた数字からすれば、その普及速度は早い。強く時代の変化を感じさせられた。

それどころか、アクセスツールとしてにとどまらず、ユーザーとのコミュニケーションツールとして活用するオペレーターも登場した。考えてみれば、ゲームファンはパソコン＝インターネットに極めて近い位置にいる人達かもしれないのだ。

ところで、アミューズメント業界の今日、あるいは将来を語るにつけ、〝先端技術を採り入れ…〟〝技術革新と共に…〟という言葉が出てくる。今月号の「懐かしのマシン」では「スペースインベーダー」の登場となったが、同機のブームはまさに生活の中に入り込むコンピューター時代の先駆けであり、その時代の幕開けを象徴する出来事であった。

先端技術は遊びと結びつくことによって、逸早く大衆のものとなったが、この全く新しい遊びに対するルールづくりは、それらが概してそうである様に、後を追うものだ。供給する側の管理の手落ちもあったろう。無節操もあったろう。悪用する者もあった。一方で、遊ぶ側には、——新しい遊びが持つ魅力の強さ故に、特に年少者がその一般的な行動時間をはみ出し、金銭を消費し、更に求める、と生活者レベルでの順応——を欠くことによるトラブルも生じたろう。

風営法8号営業は右の①遊びを供給する側の管理責任と②はみ出し者の取締り、加えて③遊ぶ側に求められる自己管理、に対し一律な法規制により駆け足で、行政的に問題の解消、解決をはかろうとした産物だった。それだけに、新しい遊びツールとその使われ方に対する消化不良がある上に、その後の変化への対応性を欠き、不合理を露呈する一方だ。

新しいメディアをめぐっては、その利便性からはみ出た様々な問題が生起するだろう。すでにその端緒も表われている。もっとも、〝酒鬼薔薇〟の書き込みをもって、インターネットに法規制を、という声が上がるべくもなかろうが、アミューズメント産業は居心地の悪い籠に閉じ込められたまま、すでに12年を送っている。

最後に弊社のアド・フレーズ。〝歌には人生が、遊びには時代がある〟。

（月刊コインジャーナル）

今月の表紙

JULY

BLOODY ROAR HYPER BEAST DUEL

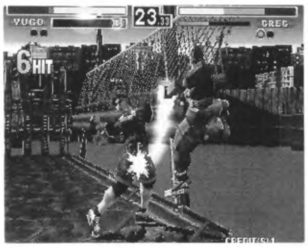
㈱エイティング／㈱ライジング●ブラッディロア

7

メーカーに固定概念を抱いているわけではないが、㈱エイティング／㈱ライジング（本社・東京、藤澤知徳社長）といえば「魔法大作戦」「バトルガレッガ」「蒼穹紅蓮隊」といった個性豊かなシューティングゲームの名前がまず頭に浮かぶ。

このジャンルでガッチリとゲーマーたちのハートを捉えた同社が、新たな領域へと一歩踏み出したのが、今月紹介する3D対戦格闘ゲーム「ブラッディロア」である。

既存ジャンルであっても、常にオリジナリティーを優先する同社だけに、この作品ではどんな仕掛けを凝らしているのか、エンドユーザーたちの期待も大きいことだろう。この夏、注目の1作である。



今や対戦格闘ゲームはビデオゲームの大黒柱であり、これがなければロケーション運営は成り立たない。しかし、このジャンルを支えているのは固定化されたマニア層である。たまに初心者がやってみたいと思っても、アッという間にやられてしまったり、ビギナーにとってはプレイしにくい状況が生まれているのが現状だ。

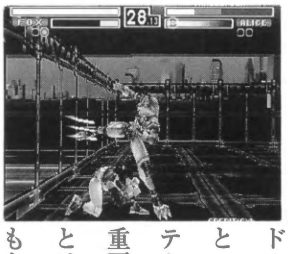
同社では、開発に当たってまずこうした問題点を考慮し、リアル感重視の格闘シミュレーションではなく、あらゆるプレイヤーに楽しんでもらえるゲームとしての魅力を追求した。その誰にでも楽し

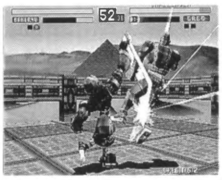
めるということと、個性的な格闘ゲームという要素を具現化したのが、「獣＋人間」というニューコンセプトによる「獣化」システムの搭載である。

各キャラクターは、ビーストゲージが一定以上になった際、ビーストボタンを押すだけで、狼、虎、兎などに変身し、パワーアップ。各キャラクターとも人間時と獣人時ではジャンプ等の動きも一変し、変身後は獣ならではのワイルドな動きを見せる。獣人時にダメージを受けるとビーストゲージは減少し、残量が無くなると人間に戻ってしまう。このゲームを楽しむ最大のポイントは、対戦中にいつ獣化するかという従来の格闘ゲームにない駆け引きにあり、ビギナーでもこの駆け引きいかんでは勝機も生じてくるわけだ。

獣に変身するという視覚的な効果は、格闘ゲームに馴染みのないプレイヤー層は勿論、低年齢層のプレイ欲を十分刺激するものだが、同社ではコマンド入力のタイミングを甘く設定することで、初心者がプレイしやすいように配慮している。獣化はいわばシューティングゲームのボムのような位置づけになるわけだが、獣化してこそ、このゲームの持つ奥行きや魅力が見えてくるといえるだろう。

同作のもう1つのセールスポイントは、技の豊富さと獣化した時のエフェクトである。各キャラクターはそれぞれ基本技・連携技も含め、100～150種の技を持っており、バリエーションも考えると膨大な数となる。入力は人間時がレバー操作とパンチボタン、キックボタンの組み合わせだが、獣化するとビーストボタンが加わり、多彩な攻撃を繰り出すことができる。このほか戦闘中は受け身、伏せ、ガードエスケープといった防御テクニックも重要となることはいうまでもない。





また、リアルな3D映像でありながら、技の残像やヒット時のエフェクトに2D格闘ゲームの特権ともいえる派手な演出を用い、独特な戦闘シーンを表現した。

選択できるキャラクターは個性豊かな8名。ステージは8つあり、全て柵や壁に囲まれた限定空間で闘うことになる。これによってプレイヤーは戦闘中の追い込まれる感覚と緊張感を味わうことになる。すべての対戦相手を倒すとボスとの戦いとなるが、このボスキャラに関しては詳細不明。今後のお楽しみというわけだ。

発売は7月上旬を予定しており、OP価格は21万8000円。開発元は㈱ライジング、総発売元は㈱エイティングとなっており、㈱エイブルコーポレーションが総販売代理店を担当する。

©EIGHTING/RAIZING 1997 ©1997HUDSON SOFT ILLUSTRATION:NAOCHIKA MORISHITA/CARAMEL MAMA

ENTS

月刊コインジャーナル 7月号

特集

月刊コインジャーナル
'97ベストインカム大賞 上半期中間集計発表 …… 140

いちから始めるアミューズメントインターネット②
ロケーションにインターネットは必要か!? …… 148

アタリゲームズ創立25周年
スペシャルインタヴュー with ダン・バン・エルダレン …… 147

平成9年3月期 主要メーカー各社決算報告 …… 158

フラッシュニュース

バンダイとの合併合意解消へ（㈱セガ・エンタープライゼス） …… 147

トピックス

●新たな店舗演出「カジノナイツ・コレクション」で差別化を提案（テクモ㈱） …… 222
●眼鏡を必要としない三次元ディスプレイを開発（日本インフィニティーマルチメディア㈱） …… 224
●「ソニー・リーテイル・エンターテインメントセンター」1998年秋オープンに向けプロジェクト進行中 …… 226
●「第4回土地・空間有効活用展」開催 ㈱ジェコム日本経営 …… 228

オープンニュース

●アミューズメント施設の空白地域への出店「MUTHOS（ムトス）綾瀬店」㈱コアランド …… 230

懐かしのマシン(8)

スペースインベーダー（㈱タイトー） …… 234

NO.259 JULY.1997

CONTENTS

CONT

誌上メンテナンス講座

ハイしーる編(㈱サンワイズ) …… 259

新商品クローズアップ

●ロストワールド ジュラシックパーク(㈱セガ・エンタープライゼス) …… 264

●ファイナルハロン(㈱ナムコ) …… 266

●似テランジェロ(オムロン㈱) …… 268

告知

第10回ゲーム懸賞論文募集 …… 157

法人申告所得ランキング表(96/1~97/1) …… 163

「第9回ゲーム懸賞論文」入選作発表 …… 216

ニューマシンインフォメーション海外編 …… 270

カラオケバックステージ

㈱第一興商 常務取締役 米田龍佳氏に聞く …… 295

気になる本

「集客」(遊時創造) …… 298

海外情報 …… 302

ITEMコラム

●「AMビジネス」鈴木聖司 …… 304

●「ビデオゲーム」石井ぜんじ …… 306

●「レジャー」白石嘉宏 …… 305

●「SC」高田保治 …… 307

ワールドイベントカレンダー …… 308

AM業界催事録 …… 310

プレスウォッチャー …… 312

業界時事報

●㈱タイトー、夏休み商戦向けのプライベートショーを開催 …… 431

●コナミ㈱、「コナミ新商品発表会」を開催 …… 432

●㈱バンプレスト、「1997バンプレストプライズコレクション」を開催 …… 433

●㈱タイトー、「電車でGO!」を使用したイベント「運転手は君だ!まつり」を開催 …… 434

●㈱亜土電子工業/大平技研工業㈱、「ジョイスタンド マルチシリーズ」発表会を開催 …… 435

●㈳日本パーソナルコンピュータソフトウエア協会、JPSA「平成九年度通常総会」を開催 …… 436

●㈱アトラス、LICENSING97にプリント倶楽部を出展 …… 437

●㈱ナムコ、「ナムコ・ナンジャタウン」内にシネマサロン「ナジャヴ倶楽部」を開設 …… 438

●㈱ナムコ、「ナムコ・ワンダーエッグ2」にて「ウェディングパーティー」を開催 …… 438

●㈱ナムコ、「プレス対抗ファイナルハロンレース大会」を開催 …… 439

●㈱サンリオ、「'97サンリオクリスマス展示会」を開催 …… 440

●キャラクター&ビジュアルアートフェア実行委員会、「'97第4回キャラクター&ビジュアルアートフェア」を開催 …… 441

●㈱M・G・M、「福岡プライベート・ショー」を開催 …… 442

●㈱ナムコ、「なむこ屋総本舗」単独店を兵庫・加古川にオープン …… 443

●㈱セガ・エンタープライゼス、トヨタ自動社協賛の夏期イベントを開催する …… 444

●データイースト㈱、著作権侵害だとして㈱フェイスを提訴 …… 444

●㈱新声社、「第15回ゲーメスト杯争奪全日本ストリートファイターⅢチャンピオンシップ」を開催 …… 445

●移転(㈱彩京、㈱ジェイアンドティ、㈱シン・インターナショナル) …… 445

●会社設立(㈲ザ・ツインズ) …… 446

●改組(㈲東プロ) …… 446

●人事異動(㈱カプコン、㈱スガイ・エンタテインメント、㈱ナムコ) …… 446

●組織変更&人事異動(パワーリンク㈱) …… 446

●お詫び(㈱セントラル) …… 446

●訃報(㈱大阪娯楽機製作所) …… 446

AM春秋 …… 135

中古機情報

●今月の中古機情報 …… 315

●うります&かいます …… 364

ロケーション別業況(5月下旬~6月下旬) …… 367

ニューマシンインフォメーション …… 376

(団体・協会時評)

●業界団体だより …… 383

●JAMMAだより …… 384

●AOUだより …… 386

●JOUだより …… 389

●NSAだより …… 390

●協会団体名簿 …… 392

●県別協会だより …… 394

コンシューマ情報 …… 399

英文版 The Coin Op. Journal …… 422

情報ファイル …… 424

海外講読案内 …… 447

海外代理店案内 …… 448

広告索引 …… 449

わが社のマドモアゼル …… 450

今月の表紙

ブラッディロア

㈱エイティング/㈱ライジング …… 136

今ふれあいの大切さ。
感・じ・ま・す

人と機械
人と人

アメニティパーク(ビデオシティ) リノ は
オペレーション(メダル・ビデオ・対人ゲーム)
を通して伝えます。

企画運営:株式会社アポロ

大阪市中央区難波4-2-1
難波御堂筋ビルディング11階
TEL.06(633)2131(代表)

CAPCOM
VS.
熱波到来。
マーヴルコミック、ストリートファイターの超人気キャラ17人に加え、
なんと、TVでもエキサイトな話題になった木梨憲太郎画伯デザイン
(VOICEも担当)の「憲磨呂」も参戦!!
はたして、「憲磨呂」の実力とは…!? 強いのか…!? 弱いのか…!?
ヴァーサス・タッグバトルはますます熱く、おもしろくなってきた。
MARVEL COMICS
MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER
マーヴルスーパーヒーローズ
VS. ストリートファイター
★初心者にうれしい…♥。コマンドを入力しなくても、
ボタンを連打するだけで必殺技が出せる！＜EASYモード＞。
★空中でも上級者に劣らない連続技で攻撃を繰り出せる！
憶えやすくなった＜エリアルレイブ開始共通コマンド＞。
★おなじみ2on2タッグバトルシステムに加え、ピンチの時に
即座にいつでも援護攻撃できる＜ヴァリアブルアシスト＞。
CPS II 第23弾
ロックマンは10周年！これからもよろしく!!
MARVEL SUPER HEROES AND ALL MARVEL CHARACTERS:
TM & © 1997 MARVEL CHARACTERS, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
© NORITARO KINASHI • Arrival / NTV, © CAPCOM CO., LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.
THIS VIDEO GAME IS PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL CHARACTERS, INC.
画面は開発中のものです。
●好評稼働中!!● CAPCOM FAX 通信 FAX: 03-5950-4820 最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!! 24時間いつでも引き出せます。
※販売のご用命はAM事業本部／レンタル・リースのご用命はレンタル事業部までお申し付けください。筐体のデザイン・仕様等を予告なく変更する場合があります。あらかじめご了承ください。
シークレットファイルNEWS 大好評を頂いているシークレットファイル。ただいま《MSH VS. ストリートファイター》を好評発売中!!
さらに《ポケットファイター》を準備中です。お得意様へのサービス等に最適のアイテムです。ぜひご利用ください。
基板購入先でお求め下さい。
株式会社カプコン
＜AM事業本部＞ ●本社／〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 TEL.(06) 920-3633 FAX.(06) 920-5133
●東京支店／〒163-02 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階) TEL.(03)3340-0730 FAX.(03)3340-0701
レンタル事業部／〒540大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 TEL.(06)920-3631 FAX.(06)920-3632
札幌営業所／TEL.(011)642-8340 FAX.(011)642-8731
仙台営業所／TEL.(022)282-5311 FAX.(022)282-5313
新潟営業所／TEL.(025)286-2041 FAX.(025)286-2043
関東営業所／TEL.(03)3340-0737 FAX.(03)3340-0701
名古屋営業所／TEL.(052)778-1117 FAX.(052)778-1119
近畿営業所／TEL.(06) 946-4054 FAX.(06) 946-7429
岡山営業所／TEL.(086)246-4191 FAX.(086)246-4193
福岡営業所／TEL.(092)629-5100 FAX.(092)629-5103

NEWS INDEX

「ユニバーサル・スタジオ・ジャパン」の第三セクター会長に大阪市助役

大阪市ベイエリアにテーマパーク「ユニバーサル・スタジオ・ジャパン」の建設を推進している大阪市の第三セクター、USJ（土崎敏夫社長）は、同市の佐々木伸助役が現職のまま会長に就任する人事を決定した。

同市此花区に建設されるこのテーマパークは、「ジュラシック・パーク」など米国映画の名場面を再現するもので、総事業費は1600億円。2001年春の開業予定。

尚、USJでは先頃、設計・建設の発注について一般競争入札することを決め、入札説明書の交付を始めた。

「月刊コインジャーナル97ベストインカム大賞」～上半期中間集計～

弊誌ベストインカム大賞は、全国のロケーション活性化に最も貢献した機種を選定・表彰するものだが、このほど本年度の中間集計結果がまとまった。

これによると、ビデオゲーム部門では「バーチャファイター３」（セガ・エンタープライゼス）、コクピット／アップライト部門では「レイブレーサー」（ナムコ）、プライズ／カーニバルゲーム部門では「ニューUFOキャッチャー」がそれぞれトップに立った。本号では、その詳細報告と貢献度ランキングの上半期集計結果を併せて掲載する。

＜本誌140 頁掲載＞

コニカ㈱、マルチ入力対応の小型シールプリント機「プチフォト」発売

コニカ㈱は先頃、対面撮影に加え、写真プリントやビデオカメラ映像からもシールプリントが作成できるコンパクト設計のシールプリント機「プチフォト」を発売した。

ROMカセットには16フレームが内蔵され、１台に付き２個のROMを実装。更に、ビデオ入力端子があり、デジタルスチルカメラやS映像（ビデオカメラ）からもフレームを取り込むことができる。

H852 ×W480 ×D445(mm) のコンパクトボディーでカウンターやテーブルの上にも設置可能。オープンプライス。

アタリゲームズ社創立25周年を記念し特別インタビューを敢行

「ポン」を世に送りだし、現在のビデオゲーム業界の礎を築いたアタリゲームズ社が、今年７月で創立25周年を迎える。

そこで弊誌では、カリフォルニアにある同社にお伺いし、ダン・バン・エルダレン社長をはじめ、大畑政夫副社長やマーク・スティーブン・ピアース業務用製品開発部長ら同社の要となる人物にインタビューを試みた。

マーケティング方法から製品開発手順、同社の将来像に至るまで、様々な角度から同社の現在、そして未来を語って頂いた。

＜本誌274 頁掲載＞

㈱ナムコ、熊本にボウリング場を併設させた複合施設をオープンする

㈱ナムコ（本社・東京、中村雅哉社長）は７月16日、同社がデベロッパーとなり開発する複合施設「ナムコ・ワンダーシティ南熊本」を熊本市九品寺にオープンする。

施設の営業面積は6500㎡と業界最大級の規模を誇り、直営のAM施設とボウリング場、テナント店のカラオケ、ビアレストラン、レンタルAV＆書籍等で構成される。

今回同社初経営となるボウリング場には、オリジナルゲームの導入や凝った演出などの特徴を打ち出す。尚、同社では３年後を目処に、この直営ボウリング場を全国20カ所に全国展開することを予定している。

インターネット導入に関する全国アンケートを実施

６月号のアミューズメント関連企業のホームページ一覧はご活用いただけたろうか。今号では全国のAOU会員を対象にインターネット導入に関するアンケートを実施。144の回答から興味深い結果を得ることができた。

また、実際にインターネットを活用している企業、３社に取材を実施。ロケーション、流通、メーカー、それぞれの業種がどの様にインターネットを活用しているのかを紹介・検証し、インターネット導入に関するメリットを詳しくレポートしていく。

＜本誌148頁掲載＞

㈱シグマ、来期までに都市型直営ロケを10店舗開設し、女性客集客にも注力

㈱シグマは、来年３月期までの店舗戦略として、都市型の直営店舗を10店舗新設する一方、既存店については女性客がより楽しめるようなリニューアルを随時、行なっていく方針を発表した。

競合店よりも２～３倍多いスタッフを配置した人的サービスや、若い女性客が入りやすい空間演出を施すことで、差別化を図る。また、パートナー事業型の店舗に関しては、得意分野であるメダルゲームの専門店も開設していく。

これらにより、前年度比約10％増の約200億円の売上高を目指す。

セガ社、今秋にも家庭用ゲームソフトの特約店制度を導入、リテール戦略強化

㈱セガ・エンタープライゼスは、物流の効率化や小売店支援を図るため、取引先卸を仲介役にして全国約１万の小売店をネットワーク化する。現在、連携を呼びかけており、10月までに特約店制の全面実施を行なう計画。

セガ社では「セガサターン」の普及が一段落したとして、今後はソフト販売で投資回収を図っていく。そのため、コンビニでのゲームソフト販売が定着するなど流通構造が変貌している現況において、リテールサポートを強化する必要があると判断したもの。

M・ジャクソン、115億円投入し、ワルシャワにテーマパーク建設計画

国営ポーランド通信は先頃、同国ダブロフスキ外国投資庁長官の話として、歌手のマイケル・ジャクソンがワルシャワにテーマパークを建設する構想があると報じた。

明確な内容は未確認だが、総事業費は１億ドル（約115億円）を超える見込みで、現在、候補地としてワルシャワ内の広大な敷地を物色しているという。ポーランド訪問の際には、ヘリコプターでワルシャワ上空を飛んで探すほか、プロジェクト関連の契約を結ぶ可能性もあるという。

㈱カプコン、マーヴル関連イベントで新作ゲーム機を展示

㈱カプコン（本社・大阪、辻本憲三社長）協賛、小学館プロダクション主催のイベント「MARVEL JACK IN TOWER RECORD」が現在「タワーレコード渋谷店」で開催中である。

このイベントはマーヴル版権関連のキャラクターイベントで、同社はセガサターン版ソフト「マーヴル・スーパーヒーローズ」10台および、７月に発売を予定しているアーケードゲーム「マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター」１台を展示している。同イベントは７月末まで開催される予定。

マレーシアで、大規模リゾート施設やテーマパークが建設ラッシュ

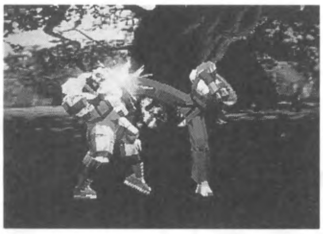
マレーシアにテーマパークを含む大規模リゾートが相次いで建設されている。

現地の大手複合企業、スンゲイ・グループはこの程、クアラルンプール郊外に大型娯楽施設を開設。これはホテル（客室400室）と世界最大級のプール（面積約２ha）からなり、今後は、熱帯雨林を再現するテーマパークを目玉にした地下都市「スンクン・シティ」の建設も計画中。総工費は、30億リンギット（約1440億円）という。このほか、ジョホール州では98年末開園予定のテーマパーク「アガータ・ユニバース」の建設も進んでいる。

'97 ベストインカム大賞
～上半期中間集計発表～

各年度における全国のロケーション活性化に最も貢献した機種の選定・表彰を行なう〝月刊コインジャーナル・ベストインカム大賞〟。昨年度はビデオゲーム部門に「鉄拳2」（ナムコ）、コクピット／アップライト部門に「レイブレーサー」（ナムコ）、プライズ／カーニバルゲーム部門に「ニューUFOキャッチャー」（セガ・エンタープライゼス）、特別賞部門に「プリント倶楽部」（アトラス／セガ・エンタープライゼス）がそれぞれ輝いたが、今月号では上半期を経過した本年度ベストインカム大賞の中間集計結果を発表する。

各賞の選定にあたっては小誌が全国50カ所のロケーションより集めたインカムデータを用い、その年間集計結果に基づき行ないます。このため、一般的にインカムの高い機種であっても設置ロケ数が少ない場合には獲得ポイントは総じて低く抑えられることになり、これを補う意味で、同コーナー最終頁に貢献度ランキングの上半期集計結果を掲載します。



5 ストリートファイターEX
アリカ／カプコン

5 バーチャコップ2
セガ・エンタープライゼス

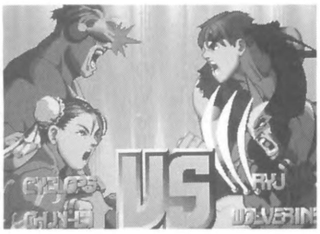
5 ドリームキャッチャー
セガ・エンタープライゼス

ビデオゲーム部門

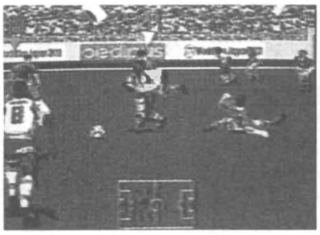
まず、ベスト10辺りまでの製品を見てみると、ここ数年間と同じように対戦格闘ゲームが主流を占めていることが判る。ただ、ラインナップされた製品はシリーズもの若しくはカプコンやエス・エヌ・ケイなど特定メーカーによるものが多く、対戦格闘ゲームは人

ビデオゲーム部門

1 バーチャファイター3
セガ・エンタープライゼス



2 X-MEN VS ストリートファイター
カプコン



3 バーチャストライカー
セガ・エンタープライゼス

4 ギャロップレーサー
テクモ

コクピット/アップライト部門

1 レイブレーサー
ナムコ

2 プロップサイクル
ナムコ

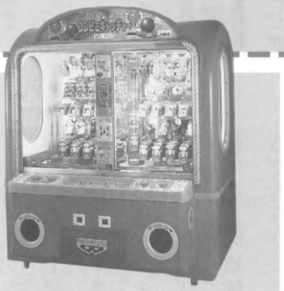
3 タイムクライシス
ナムコ

4 アルペンレーサー2
ナムコ

プライズ/カーニバルゲーム部門

1 ニューUFOキャッチャー
セガ・エンタープライゼス

2 プリント倶楽部2
アトラス/セガ・エンタープライゼス



3 コンビニキャッチャー
バンプレスト

4 NEOプリント
エス・エヌ・ケイ

気の高いジャンルではあるものの、特に人気の高い製品は固定化されて来つつあるという状況が伺える。

　また、今回の特徴として、対戦格闘ゲーム以外のジャンルのゲームが更に上位に食い込んできた、ということが挙げられる。昨年の上半期集計時点のベスト5は全て対戦格闘だったが、今回は第3位と第4位に格闘以外のジャンルがランクインした。いよいよ対戦格闘人気も尻に火が付いたといった所だろうか。因みに、第3位の**バーチャストライカー**（セガ・エンタープライゼス）は、現時点で既に発売から2年以上の歳月を経ている。特別賞もののロングランヒットといえるだろう。

　ではランキングの方だが、上半期終了時点でのトップは**バーチャファイター3**（セガ・エンタープライゼス、以下ＶＦ３）となった。同製品は昨年9月の発売で、当ランキングでは同年11月号よりの登場である。本年度の動きとしては、1月号で９００点を超える高得点を叩き出し、その後は右肩下がりとなるものの、常に７００〜８００点台という高水準の得点を維持し続けた。

　結局、上半期での合計得点は第2位を２０００点近くも引き離す５０７３点。１０００点満点換算の獲得ポイン

トでも845・5ポイントと、一昨年に同社のバーチャファイター2が過去最高得点でインカム大賞に輝いた時の中間集計（859・8ポイント）と遜色ない数字をマークしている。

では、このVF3を追う第2位以下の製品の動きはどうだったろうか。

まず第2位に着けた**X－MEN VS.ストリートファイター**（カプコン）は、第3位以下を大きく引き離す3000点台を獲得しており、現状からいえばVF3のVを阻むに一番近い存在である。ただ、各月の得点は1月号を頂点に月を追う毎に下降してきており、また近々マーヴル・スーパーヒーローズVSストリートファイターの発売を控えていることもあり、今後インカムを盛り返し、2000点以上の得点差を引っ繰り返すとは考えにくい。

続く第3位、第4位のバーチャストライカー、**ギャロップレーサー**（テクモ）はコンスタントにインカムを叩き出しているとはいえ、爆発力に欠けるので根本的にVF3の対抗勢力とは成り得にくい。**ストリートファイターEX**（カプコン）や**サムライスピリッツ天草降臨**（エス・エヌ・ケイ）などといった対戦格闘ものも現時点で既に勢いを失っており、得点差を考えると苦しいものがある。

では、どの製品がVF3の対抗馬として台頭してくるのだろうか。現時点での　勢い　だけで考えると、**ストリートファイターIII**（カプコン）と**鉄拳3**（ナムコ）が挙げられるだろう。特に鉄拳3は昨年度の大賞受賞製品の後継機であり、6月号では912点という高得点を叩き出している。ただ、どちらも発売時期の関係上、当ランキングだけでいえば大きなハンデを背負っていることになり、逆転優勝の可能性は残念ながら低い。鉄拳3の4カ月間の空白期間に出来た3600点以上ものトップとの差は、残る半年で奪い返すにはあまりに大きすぎる。

以上のことから考えれば、やはりVF3は圧倒的に優位な位置にあるといえ、本年度の大賞受賞をほぼ手中に収めているといっても過言ではないだろう。

コクピット／アップライト部門

同部門はこれまでと同じようにセガとナムコの2社で上位の大半を占める状況となったが、今回は特に1～4位までをナムコが占め、その意味では同社の独壇場といった雰囲気にもなった。この点が本年度の大きな特徴であるといえる。

ではランキングの方だが、上半期終了時点でのトップは昨年度の大賞受賞機**レイブレーサー**（ナムコ）。設置店舗数の多さがものをいい、第2位以下に700点以上の差を付けている。

一方、第2位以下となると、こちらは混沌とした状態になっている。特に第12位までの機種はそれぞれ、その直下位の機種との得点差が100点前後で推移しているため、ほんの少しの動きの変化でも順位はコロコロと変わってしまいかねない。

そうした状況なので下半期にかけての動きは予測しにくいが、上半期の動きだけでいえば、なだらかな上昇線を描いているもの、逆に下降線を辿っているもの、そしてほぼ平均的に推移しているものの3タイプに分けられる。そのため、上昇線を描きつつある**アルペンレーサー2**（ナムコ）、**GTI CLUB**（コナミ）、**スカッドレース**、**マジカル頭脳パワー**（両機種ともセガ社）などの機種は要チェックだといえるだろう。

また、**電車でGO!**（タイトー）と**ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド**（セガ・エンタープライゼス）の新製品2機種は急激な伸びを示しており、破竹の勢いがある。それぞれ4月号・5月号からの登場なので上半期集計だけでは第18位・第22位に甘んじる結果となったが、今後大いに同部門ランキングをかき回していきそうである。

トップのレイブレーサーは頭一つ抜けているとはいえ、まだまだ予断を許さない状態にあるといえるだろう。

プライズ／カーニバルゲーム部門

同部門は2年前の創設以来、顔ぶれに殆ど変化がなかったが、今回はAM自販機ブームの登場により、その顔ぶれが大きく変わってきた。

そのAM自販機関係では、昨年第2位の**プリント倶楽部**（アトラス／セガ社）のほか、**プリント倶楽部2**（アトラス／セガ社）、**NEOプリント**（エス・エヌ・ケイ）、**スタンプ倶楽部**（データイースト／セガ社）、**セラージュ**（ユージン／ナムコ）などが上位にランクインしてきた。また第20位までの表には入らなかったが、それ以下でもAM自販機は目白押しである。

そうした中にあって、折り返し地点で第1位にランクされたのは**ニューUFOキャッチャー**（セガ社）。2年連続Vを達成している怪物機種である。AM自販機台頭の大きな波の中にあっても動じない、その底力はもの凄いものがある。現時点での第2位との差は693点。果たしてV3を達成できるだろうか。

'97ベストインカム大賞 〜上半期中間集計発表〜

ビデオゲーム部門

①「月刊コインジャーナル」97年の1月号より6月号「ロケーション別業況」（機種別売上調査）データより集計したものです。
②各データは、原則として毎月10日現在を基準としています。従って、例えば4月号は3月10日現在のデータとなり、全体としては96年12月下旬〜97年5月上旬データの集計となっています。
③各月とも1000点満点で、半期では6000点満点となっています。
④「獲得ポイント」は、総得点をもとにフルポイントを1000として換算したものです。
⑤このデータでは、調査対象ロケで各月21位以下の機種と供に、未設置・非設置機種の得点は「0」となります。従って、合計得点は設置・非設置を含め、関係ロケ全域を対象とした貢献ポイントとご理解ください。

機種名（会社名）＼掲載号数	1月	2月	3月	4月	5月	6月	総得点	獲得ポイント
①バーチャファイター３（セガ・エンタープライゼス）	909	886	845	859	782	792	5073	845.5
②X－MEN VS. ストリートファイター（カプコン）	711	617	520	480	411	372	3111	518.5
③バーチャストライカー（セガ・エンタープライゼス）	395	377	381	380	408	403	2344	390.7
④ギャロップレーサー（テクモ）	493	481	451	342	268	297	2332	388.7
⑤ストリートファイターＥＸ（アリカ／カプコン）		426	679	645	376	145	2271	378.5
⑥子育てクイズ　マイエンジェル（ナムコ）	387	334	373	370	360	295	2119	353.2
⑦リアルバウト餓狼伝説スペシャル（エス・エヌ・ケイ）			488	730	551	348	2117	352.8
⑧サムライスピリッツ天草降臨（エス・エヌ・ケイ）	756	510	358	207	97	43	1971	328.5
⑨ストリートファイターⅢ（カプコン）				313	852	767	1932	322.0
⑩デッドオアアライブ（テクモ）	359	595	402	250	113	56	1775	295.8
⑪ダイナマイトベースボール（セガ・エンタープライゼス）	473	253	226	203	241	261	1657	276.2
⑫パズルボブル３（タイトー）	165	243	306	263	261	272	1510	251.7
⑬鉄拳３（ナムコ）					553	912	1465	244.2
⑭ストリートファイターZERO2 ALPHA（カプコン）	406	292	171	197	139	147	1352	225.3
⑮ライデンファイターズ（セイブ開発／日本システム）	334	313	194	195	154	126	1316	219.3
⑯ぷよぷよＳＵＮ（コンパイル／セガ・エンタープライゼス）		244	398	273	237	149	1301	216.8
⑰対戦麻雀ファイナルロマンスＲ（ビデオシステム／ビスコ）	146	170	216	218	147	183	1080	180.0
⑱テトリス（セガ・エンタープライゼス）	236	229	190	149	151	101	1056	176.0
⑲ザ・キング・オブ・ファイターズ96（エス・エヌ・ケイ）	291	194	135	106	70	98	894	149.0
⑳電脳戦機バーチャロン（ＶＳシティー）（セガ・エンタープライゼス）	205	180	124	93	102	128	832	138.7

'97年　1月号	得点
①バーチャファイター3（セガ・エンタープライゼス）	909
②サムライスピリッツ天草降臨（エス・エヌ・ケイ）	756
③X-MEN VS. ストリートファイター（カプコン）	711
④ギャロップレーサー（テクモ）	493
⑤ダイナマイトベースボール（セガ・エンタープライゼス）	473
⑥ストリートファイターZERO2 ALPHA（カプコン）	406
⑦バーチャストライカー（セガ・エンタープライゼス）	395
⑧子育てクイズ　マイエンジェル（ナムコ）	387
⑨デッドオアアライブ（テクモ）	359
⑩ライデンファイターズ（セイブ開発／日本システム）	334

'97年　2月号	得点
①バーチャファイター3（セガ・エンタープライゼス）	886
②X-MEN VS. ストリートファイター（カプコン）	617
③デッドオアアライブ（テクモ）	595
④サムライスピリッツ天草降臨（エス・エヌ・ケイ）	510
⑤ギャロップレーサー（テクモ）	481
⑥ストリートファイターEX（アリカ／カプコン）	426
⑦ウォーザード（カプコン）	410
⑧バーチャストライカー（セガ・エンタープライゼス）	377
⑨子育てクイズ　マイエンジェル（ナムコ）	334
⑩ライデンファイターズ（セイブ開発／日本システム）	313

'97年　3月号	得点
①バーチャファイター3（セガ・エンタープライゼス）	845
②ストリートファイターEX（アリカ／カプコン）	679
③X-MEN VS. ストリートファイター（カプコン）	520
④リアルバウト餓狼伝説スペシャル（エス・エヌ・ケイ）	488
⑤ギャロップレーサー（テクモ）	451
⑥デッドオアアライブ（テクモ）	402
⑦ぷよぷよSUN（コンパイル／セガ・エンタープライゼス）	398
⑧バーチャストライカー（セガ・エンタープライゼス）	381
⑨子育てクイズ　マイエンジェル（ナムコ）	373
⑩サムライスピリッツ天草降臨（エス・エヌ・ケイ）	358

'97年　4月号	得点
①バーチャファイター3（セガ・エンタープライゼス）	859
②リアルバウト餓狼伝説スペシャル（エス・エヌ・ケイ）	730
③ストリートファイターEX（アリカ／カプコン）	645
④X-MEN VS. ストリートファイター（カプコン）	480
⑤バーチャストライカー（セガ・エンタープライゼス）	380
⑥子育てクイズ　マイエンジェル（ナムコ）	370
⑦ギャロップレーサー（テクモ）	342
⑧ストリートファイターⅢ（カプコン）	313
⑨ぷよぷよSUN（コンパイル／セガ・エンタープライゼス）	273
⑩パズルボブル3（タイトー）	263

'97年　5月号	得点
①ストリートファイターⅢ（カプコン）	852
②バーチャファイター3（セガ・エンタープライゼス）	782
③鉄拳3（ナムコ）	553
④リアルバウト餓狼伝説スペシャル（エス・エヌ・ケイ）	551
⑤X-MEN VS. ストリートファイター（カプコン）	411
⑥バーチャストライカー（セガ・エンタープライゼス）	408
⑦ストリートファイターEX（アリカ／カプコン）	376
⑧子育てクイズ　マイエンジェル（ナムコ）	360
⑨マジカルドロップⅢ（データイースト）	303
⑩ギャロップレーサー（テクモ）	268

'97年　6月号	得点
①鉄拳3（ナムコ）	912
②バーチャファイター3（セガ・エンタープライゼス）	792
③ストリートファイターⅢ（カプコン）	767
④バーチャストライカー（セガ・エンタープライゼス）	403
⑤X-MEN VS. ストリートファイター（カプコン）	372
⑥リアルバウト餓狼伝説スペシャル（エス・エヌ・ケイ）	348
⑦ギャロップレーサー（テクモ）	297
⑧子育てクイズ　マイエンジェル（ナムコ）	295
⑨パズルボブル3（タイトー）	272
⑩ダイナマイトベースボール（セガ・エンタープライゼス）	261

'97ベストインカム大賞 〜上半期中間集計発表〜

コクピット/アップライト部門

①「月刊コインジャーナル」97年の1月号より6月号「ロケーション別業況」（機種別売上調査）データより集計したものです。
②各データは、原則として毎月10日現在を基準としています。従って、例えば4月号は3月10日現在のデータとなり、全体としては96年12月下旬〜97年5月上旬データの集計となっています。
③各月とも1000点満点で、半期では6000点満点となっています。
④「獲得ポイント」は、総得点をもとにフルポイントを1000として換算したものです。
⑤このデータでは、調査対象ロケで各月21位以下の機種と供に、未設置・非設置機種の得点は「0」となります。従って、合計得点は設置・非設置を含め、関係ロケ全域を対象とした貢献ポイントとご理解ください。

機種名（会社名）＼掲載号数	1月	2月	3月	4月	5月	6月	総得点	獲得ポイント
①レイブレーサー（ナムコ）	490	480	472	537	498	474	2951	491.8
②プロップサイクル（ナムコ）	454	343	390	384	354	306	2231	371.8
③タイムクライシス（ナムコ）	398	351	339	376	318	286	2068	344.7
④アルペンレーサー2（ナムコ）		281	496	495	385	328	1985	330.8
⑤バーチャコップ2（セガ・エンタープライゼス）	384	354	286	281	325	232	1862	310.3
⑥GTI CLUB（コナミ）	152	342	360	338	318	308	1818	303.0
⑦アルペンサーファー（ナムコ）	350	358	325	317	228	215	1793	298.8
⑧電脳戦機バーチャロン（セガ・エンタープライゼス）	401	299	273	294	258	263	1788	298.0
⑨ワインディングヒート（コナミ）	294	244	288	260	248	242	1576	262.7
⑩ガンブレードNY（セガ・エンタープライゼス）	345	296	263	238	223	198	1563	260.5
⑪ガンバレット（ナムコ）	272	234	235	254	228	209	1432	238.7
⑫スカッドレース（セガ・エンタープライゼス）		179	293	287	306	313	1378	229.7
⑬デイトナUSA（セガ・エンタープライゼス）	197	161	184	197	176	147	1062	177.0
⑭セガラリー・チャンピオンシップ（セガ・エンタープライゼス）	223	195	156	120	123	137	954	159.0
⑮技脳体（ナムコ）	151	152	151	178	156	162	950	158.3
⑯セガ・ツーリングカーチャンピオンシップ（セガ・エンタープライゼス）	302	171	123	151	136	56	939	156.5
⑰トーキョーウォーズ（ナムコ）	179	137	155	143	157	131	902	150.3
⑱電車でGO！（タイトー）				70	355	457	882	147.0
⑲アクアジェット（ナムコ）	196	153	128	127	144	96	844	140.7
⑳マジカル頭脳パワー（セガ・エンタープライゼス）	50	148	147	175	163	128	811	135.2

'97年 1月号	得点
①レイブレーサー（ナムコ）	490
②プロップサイクル（ナムコ）	454
③電脳戦機バーチャロン（セガ・エンタープライゼス）	401
④タイムクライシス（ナムコ）	398
⑤バーチャコップ2（セガ・エンタープライゼス）	384
⑥アルペンレーサー（ナムコ）	368
⑦アルペンサーファー（ナムコ）	350
⑧ガンブレードNY（セガ・エンタープライゼス）	345
⑨セガ・ツーリングカーチャンピオンシップ（セガ・エンタープライゼス）	302
⑩ワインディングヒート（コナミ）	294

'97年 2月号	得点
①レイブレーサー（ナムコ）	480
②アルペンサーファー（ナムコ）	358
③バーチャコップ2（セガ・エンタープライゼス）	354
④タイムクライシス（ナムコ）	351
⑤プロップサイクル（ナムコ）	343
⑥GTI CLUB（コナミ）	342
⑦電脳戦機バーチャロン（セガ・エンタープライゼス）	299
⑧ガンブレードNY（セガ・エンタープライゼス）	296
⑨アルペンレーサー2（ナムコ）	281
⑩アルペンレーサー（ナムコ）	261

'97年 3月号	得点
①アルペンレーサー2（ナムコ）	496
②レイブレーサー（ナムコ）	472
③プロップサイクル（ナムコ）	390
④GTI CLUB（コナミ）	360
⑤タイムクライシス（ナムコ）	339
⑥アルペンサーファー（ナムコ）	325
⑦スカッドレース（セガ・エンタープライゼス）	293
⑧ワインディングヒート（コナミ）	288
⑨バーチャコップ2（セガ・エンタープライゼス）	286
⑩電脳戦機バーチャロン（セガ・エンタープライゼス）	273

'97年 4月号	得点
①レイブレーサー（ナムコ）	537
②アルペンレーサー2（ナムコ）	495
③プロップサイクル（ナムコ）	384
④タイムクライシス（ナムコ）	376
⑤GTI CLUB（コナミ）	338
⑥アルペンサーファー（ナムコ）	317
⑦電脳戦機バーチャロン（セガ・エンタープライゼス）	294
⑧スカッドレース（セガ・エンタープライゼス）	287
⑨バーチャコップ2（セガ・エンタープライゼス）	281
⑩ワインディングヒート（コナミ）	260

'97年 5月号	得点
①レイブレーサー（ナムコ）	498
②アルペンレーサー2（ナムコ）	385
③電車でGO!（タイトー）	355
④プロップサイクル（ナムコ）	354
⑤バーチャコップ2（セガ・エンタープライゼス）	325
⑥タイムクライシス（ナムコ）	318
⑥GTI CLUB（コナミ）	318
⑧スカッドレース（セガ・エンタープライゼス）	306
⑨電脳戦機バーチャロン（セガ・エンタープライゼス）	258
⑩ワインディングヒート（コナミ）	248

'97年 6月号	得点
①ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド（セガ・エンタープライゼス）	578
②レイブレーサー（ナムコ）	474
③電車でGO!（タイトー）	457
④アルペンレーサー2（ナムコ）	328
⑤スカッドレース（セガ・エンタープライゼス）	313
⑥GTI CLUB（コナミ）	308
⑦プロップサイクル（ナムコ）	306
⑧タイムクライシス（ナムコ）	286
⑨電脳戦機バーチャロン（セガ・エンタープライゼス）	263
⑩ワインディングヒート（コナミ）	242

'97ベストインカム大賞　～上半期中間集計発表～

プライズ／カーニバルゲーム部門

①「月刊コインジャーナル」97年の1月号より6月号「ロケーション別業況」（機種別売上調査）データより集計したものです。
②各データは、原則として毎月10日現在を基準としています。従って、例えば4月号は3月10日現在のデータとなり、全体としては96年12月下旬～97年5月上旬データの集計となっています。
③各月とも1000点満点で、半期では6000点満点となっています。
④「獲得ポイント」は、総得点をもとにフルポイントを1000として換算したものです。
⑤このデータでは、調査対象ロケで各月21位以下の機種と供に、未設置・非設置機種の得点は「0」となります。従って、合計得点は設置・非設置を含め、関係ロケ全域を対象とした貢献ポイントとご理解ください。

機種名（会社名）＼掲載号数	1月	2月	3月	4月	5月	6月	総得点	獲得ポイント
①ニューＵＦＯキャッチャー（セガ・エンタープライゼス）	600	612	578	569	571	554	3484	580.7
②プリント倶楽部２（アトラス／セガ・エンタープライゼス）	0	353	490	615	636	697	2791	465.2
③コンビニキャッチャー　とりほうだい（バンプレスト）	375	368	350	329	344	388	2154	359
④ＮＥＯプリント（エス・エヌ・ケイ）	173	259	284	368	318	210	1612	268.7
⑤ドリームキャッチャー（セガ・エンタープライゼス）	284	277	277	280	239	229	1586	264.3
⑥プリント倶楽部（アトラス／セガ・エンタープライゼス）	642	387	164	122	87	115	1517	252.8
⑦スタンプ倶楽部（データイースト／セガ・エンタープライゼス）		63	107	304	398	400	1272	212.0
⑧ラッキーホルダー（トーゴ）	224	223	218	209	183	176	1233	205.5
⑨ＵＦＯプッシャー（セガ・エンタープライゼス）	263	234	195	178	139	131	1140	190.0
⑩ニュー・スウィートランド（ナムコ）	188	203	216	155	175	189	1126	187.7
⑪ｕｆｏあらかると（セガ・エンタープライゼス）	132	135	114	146	131	136	794	132.3
⑫ゴールデン・ヘキサ（ユウビス）	237	161	90	81	108	114	791	131.8
⑬セラージュ（ユージン／ナムコ）	127	135	136	147	107	87	739	123.2
⑭ウルトラ電流イライラ棒（タカラ／エス・エヌ・ケイ）	109	150	161	118	91	105	734	122.3
⑮ドリームパレス（セガ・エンタープライゼス）	137	115	137	113	98	117	717	119.5
⑯ヘキサプレジデント（ユウビス）	66	107	110	118	118	121	640	106.7
⑰ジャンボツインＤＸ（ユウビス）	78	111	133	92	104	76	594	99.0
⑱ネーム倶楽部（セガ・エンタープライゼス）	151	83	48	112	108	74	576	96.0
⑲なんでもシール委員会（アイマックス／ジャレコ）		29	52	108	134	251	574	95.7
⑳ニューラッキークレーン(ユウビス)	101	100	107	92	67	95	562	93.7

'97年　1月号	得点
①プリント倶楽部（アトラス／セガ・エンタープライゼス）	642
②ニューUFOキャッチャー（セガ・エンタープライゼス）	600
③コンビニキャッチャー　とりほうだい（バンプレスト）	375
④ドリームキャッチャー（セガ・エンタープライゼス）	284
⑤UFOプッシャー（セガ・エンタープライゼス）	263
⑥ゴールデン・ヘキサ（ユウビス）	237
⑦ラッキーホルダー（トーゴ）	224
⑧ディスクコレクション（コナミ）	194
⑨ニュー・スウィートランド（ナムコ）	188
⑩NEOプリント（エス・エヌ・ケイ）	173

'97年　2月号	得点
①ニューUFOキャッチャー（セガ・エンタープライゼス）	612
②プリント倶楽部（アトラス／セガ・エンタープライゼス）	387
③コンビニキャッチャー　とりほうだい（バンプレスト）	368
④プリント倶楽部2（アトラス／セガ・エンタープライゼス）	353
⑤ドリームキャッチャー（セガ・エンタープライゼス）	277
⑥NEOプリント（エス・エヌ・ケイ）	259
⑦UFOプッシャー（セガ・エンタープライゼス）	234
⑧ラッキーホルダー（トーゴ）	223
⑨ニュー・スウィートランド（ナムコ）	203
⑩ゴールデン・ヘキサ（ユウビス）	161

'97年　3月号	得点
①ニューUFOキャッチャー（セガ・エンタープライゼス）	578
②プリント倶楽部2（アトラス／セガ・エンタープライゼス）	490
③コンビニキャッチャー　とりほうだい（バンプレスト）	350
④NEOプリント（エス・エヌ・ケイ）	284
⑤ドリームキャッチャー（セガ・エンタープライゼス）	277
⑥ラッキーホルダー（トーゴ）	218
⑦ニュー・スウィートランド（ナムコ）	216
⑧UFOプッシャー（セガ・エンタープライゼス）	195
⑨プリント倶楽部（アトラス／セガ・エンタープライゼス）	164
⑩ウルトラ電流イライラ棒（タカラ／エス・エヌ・ケイ）	161

'97年　4月号	得点
①プリント倶楽部2（アトラス／セガ・エンタープライゼス）	615
②ニューUFOキャッチャー（セガ・エンタープライゼス）	569
③NEOプリント（エス・エヌ・ケイ）	368
④コンビニキャッチャー　とりほうだい（バンプレスト）	329
⑤スタンプ倶楽部（データイースト／セガ・エンタープライゼス）	304
⑥ドリームキャッチャー（セガ・エンタープライゼス）	280
⑦ラッキーホルダー（トーゴ）	209
⑧UFOプッシャー（セガ・エンタープライゼス）	178
⑨プリダムII（第一興商／サミー）	160
⑩ニュー・スウィートランド（ナムコ）	155

'97年　5月号	得点
①プリント倶楽部2（アトラス／セガ・エンタープライゼス）	636
②ニューUFOキャッチャー（セガ・エンタープライゼス）	571
③スタンプ倶楽部（データイースト／セガ・エンタープライゼス）	398
④コンビニキャッチャー　とりほうだい（バンプレスト）	344
⑤NEOプリント（エス・エヌ・ケイ）	318
⑥ドリームキャッチャー（セガ・エンタープライゼス）	239
⑦プリダムII（第一興商／サミー）	198
⑧ラッキーホルダー（トーゴ）	183
⑨ニュー・スウィートランド（ナムコ）	175
⑩ジョイスタンド（大平技研工業）	142

'97年　6月号	得点
①プリント倶楽部2（アトラス／セガ・エンタープライゼス）	697
②ニューUFOキャッチャー（セガ・エンタープライゼス）	554
③スタンプ倶楽部（データイースト／セガ・エンタープライゼス）	400
④コンビニキャッチャー　とりほうだい（バンプレスト）	388
⑤なんでもシール委員会（アイマックス／ジャレコ）	251
⑥ドリームキャッチャー（セガ・エンタープライゼス）	229
⑦NEOプリント（エス・エヌ・ケイ）	210
⑧ニュー・スウィートランド（ナムコ）	189
⑨プリダムII（第一興商／サミー）	177
⑩ラッキーホルダー（トーゴ）	176

〈設置店に於ける貢献度ランキング〉

プライズ／カーニバルゲーム部門

順位	機種	社名	回数	数値
①	ドリームパレス	〈セガ社〉	[illegible]	19.38
②	プリント倶楽部	〈アトラス／セガ社〉	6	18.06
③	プリント倶楽部2	〈アトラス／セガ社〉	5	18.01
④	プリダムII	〈第一興商／サミー〉	[illegible]	17.83
⑤	NEOプリント	〈SNK〉	[illegible]	17.33
⑥	スタンプ倶楽部	〈データイースト／セガ社〉	4	17.27
⑦	セラージュ	〈ユージン／ナムコ〉	6	17.19
⑧	なんでもシール委員会	〈アイマックス／ジャレコ〉	3	17.00
⑨	ニューUFOキャッチャー	〈セガ社〉	6	16.91
⑩	ヘキサプレジデント	〈ユウビス〉	[illegible]	16.88
⑪	シールくん2	〈シンコーデバイス／エイブルコーポレーション〉	4	16.87
⑫	ジョイスタンド	〈大平技研工業〉	3	16.84
⑬	ゴールデンヘキサ	〈ユウビス〉	[illegible]	16.83
⑭	ufoあらかると	〈セガ社〉	6	16.54
⑮	コンビニキャッチャー	〈バンプレスト〉	6	16.44
⑮	ラッキーホルダー	〈トーゴ〉	[illegible]	16.44
⑰	ドリームキャッチャー	〈セガ社〉	[illegible]	16.35
⑱	ウルトラ電流イライラ棒	〈SNK〉	6	16.31
⑲	スウィートランド2	〈ナムコ〉	4	15.95
⑳	ディスクコレクション	〈コナミ〉	[illegible]	15.46

コクピット／アップライト部門

順位	機種	社名	回数	数値
①	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	〈セガ社〉	2	19.61
②	電車でGO!	〈タイトー〉	2	18.45
③	トーキョーウォーズ	〈ナムコ〉	6	18.41
④	スカッドレース	〈セガ社〉	[illegible]	17.90
⑤	GTI CLUB	〈コナミ〉	[illegible]	16.68
⑥	アルペンレーサー2	〈ナムコ〉	[illegible]	16.14
⑦	技脳体	〈ナムコ〉	[illegible]	16.10
⑧	ワインディングヒート	〈コナミ〉	[illegible]	16.08
⑨	サイドバイサイド	〈タイトー〉	6	15.54
⑩	アルペンサーファー	〈ナムコ〉	[illegible]	15.46
⑪	スーパービシバシチャンプ	〈コナミ〉	5	15.05
⑫	ソニックブラストマン	〈タイトー〉	2	14.33
⑬	アクアジェット	〈ナムコ〉	[illegible]	13.84
⑭	マジカル頭脳パワー	〈セガ社〉	[illegible]	13.75
⑮	レイブレーサー	〈ナムコ〉	[illegible]	13.73
⑯	ヘンリーエクスプローラーズ	〈コナミ〉	[illegible]	13.55
⑰	セガスキースーパーG	〈セガ社〉	5	13.49
⑱	アルペンレーサー	〈ナムコ〉	[illegible]	13.38
⑲	プロップサイクル	〈ナムコ〉	[illegible]	13.36
⑳	ウェーブランナー	〈セガ社〉	[illegible]	13.32

ビデオゲーム部門

順位	機種	社名	回数	数値
①	鉄拳3	〈ナムコ〉	[illegible]	19.53
②	バーチャファイター3	〈セガ社〉	[illegible]	18.45
③	ストリートファイターIII	〈カプコン〉	3	17.89
④	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	〈SNK〉	4	15.34
⑤	ストリートファイターEX	〈アリカ／カプコン〉	5	15.24
⑥	バーチャストライカー	〈セガ社〉	6	14.47
⑦	X-MEN VS.ストリートファイター	〈カプコン〉	6	14.14
⑧	電脳戦機バーチャロン VS	〈セガ社〉	6	14.10
⑨	サムライスピリッツ天草降臨	〈SNK〉	[illegible]	14.07
⑩	ギャロップレーサー	〈テクモ〉	[illegible]	13.80
⑪	デッドオアアライブ	〈テクモ〉	[illegible]	13.35
⑫	カラオケクイズイントロDONDON!	〈サン電子〉	2	13.22
⑬	ウォーザード	〈カプコン〉	[illegible]	13.14
⑭	子育てクイズ マイエンジェル	〈ナムコ〉	6	13.08
⑮	わくわく7	〈サン電子〉	2	12.18
⑯	バーチャファイター2	〈セガ社〉	2	12.00
⑰	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	〈SNK〉	6	11.76
⑱	マジカルドロップIII	〈データイースト〉	3	11.63
⑲	ぷよぷよSUN	〈コンパイル／セガ社〉	5	11.62
⑳	クイズ セーラームーン 知力・体力・時の運	〈バンプレスト〉	3	11.54

※上の表は、インカムは高くとも設置店舗数が少なければ上位に上がらないという本編ランキングを補正したもの。数値は各機種の得点を設置店舗数で割り導き出している。最高値数は20（すなわち、設置された店舗では全て第1位であったということ）。尚、50店舗中に僅か1，2店舗にしか入っていないような機種はその店舗にのみ見られる特徴だと考えられるので、表では各月に於いて5店舗以上あった機種のみを対象に集計した。また、半年間を通じて対象となる月が2回以上あった機種のみを対象としている（社名横の白抜き文字はその回数を表示）。

ビデオゲーム部門

本編ランキングでやや翳りが見えはじめたと述べた対戦格闘ゲームだが、こちらではこぞって高ポイントを弾き出し、上位5位までを独占した。本編では20位以内にランクインしなかった**ウォーザード**（カプコン）と**わくわく7**（サン電子）もランクイン。対戦格闘の一時的な破壊力、つまりスタートダッシュは今なお健在だといえよう。

貢献度第1位は、バーチャファイター3に1ポイント強の差を付けて鉄拳3。もちろん、鉄拳3の場合はスタートダッシュの2カ月間の勢いそのものをもってして比較されたわけだから、当然の結果ともいえるが、それでも数ある対戦格闘ゲームを全て抑えての第1位はやはり称賛に値するであろう。

その他、本編で20位以内にランクインしなかった機種では、**カラオケクイズイントロDONDON!**（サン電子）や**マジカルドロップIII**（データイースト）、**クイズセーラームーン～知力・体力・時の運～**（バンプレスト）といった機種が登場してきている。

コクピット／アップライト部門

同部門では、本編で赤丸急上昇のザ・ハウス・オブ・ザ・デッドと電車でGO!の2機種が第1位・第2位となったほか、本編ランキングとは大幅な順位の変化が見られる。第3位の**トーキョーウォーズ**（ナムコ）は本編では第17位。同様に、4位の**スカッドレース**（セガ社）は第12位、9位の**サイドバイサイド**（タイトー）は第24位からのランクインである。

いずれも、設置店舗数の関係から本編では上位にくることはなかったが、これにより、これら製品が設置された店舗内では高稼働を果たしたことが明らかになった。尚、本編第1位のレイブレーサーは第15位。流石に1店舗あたりのインカムでは新製品には叶わないといったところか。

プライズ／カーニバルゲーム部門

同部門ではAM自販機が大幅に台頭する結果となった。第1位こそ貢献度ランキングではその強さを発揮する**ドリームパレス**（セガ社）がその座に着いたが、第2位からはプリント倶楽部やNEOプリントなど一連のAM自販機が第8位に至るまでを独占。従来、同部門では上位にくることの多かった**ゴールデン・ヘキサ**（ユウビス）や**コンビニキャッチャー**（バンプレスト）、**ラッキーホルダー**（トーゴ）など人気製品が下位へと回ることとなった。

5月27日、業界に衝撃走る！

バンダイとの合併合意解消へ

――㈱セガ・エンタープライゼス

FN FLASH NEWS

世紀の婚約と騒がれた㈱セガ・エンタープライゼスと㈱バンダイの合併は5月27日、幻と消えた。

アミューズメント業界と玩具業界のトップ同士が手を結び、世界にも類を見ない総合エンターテイメント企業を誕生させるという目論見は構想だけに終わり、隣接しているとは言え、異業種合併の難しさをあらためて浮き彫りにする結果となった。

各新聞や週刊誌はこの不成立のニュースを受け、こぞってその内側を探る記事や特集を組み読者の興味を誘ったが、実の部分は正直不透明なままであり、バンダイのお家騒動、山科誠社長の辞任という形で、一応の決着が付けられたという感じである。

◆

1月23日の合併発表以来、今回の合併にはあまり良い印象がなかったようだ。合併発表直後、セガ社、バンダイ共に株価を落としたのを始め、企業体質の違いや共有する部分（コンシューマハード機器やカラオケなど）の扱いの不透明さなどから、不安視する声が多勢を占めていた。

両社ともこうした世の風を受け、合併のスケジュールは予定通りであり、（合併に際して）何ら問題なしとして一貫してきたわけだが、結局、僅か4カ月で破局を迎える結果となった。

破談の理由はいくつか考えられるが、今更理由をあれこれと考えてもしかたがないように思う。

それよりも、「セガバンダイ」が行なおうとしていた夢を惜しみ、今回の教訓をバネに、産業として次ぎなるステップを踏めるように考えなければならないのではないだろうか。

セガ・エンタープライゼス
「バンダイとの合併合意解消について」の公式見解

㈱セガ・エンタープライゼスは、本日（5月27日）、㈱バンダイより、両社の合併合意書等についての解約の申し入れ及び業務提携の申し入れに対して、当社緊急取締役会を招集し、検討の結果、この申し入れを承認する決議をいたしました。

両社は、平成9年1月9日付合意書及び平成9年1月23日付覚書に基づき、合併を推進すべく合併委員会、幹事会、各専門部会において準備を重ねてまいりましたが、㈱バンダイの社内的事情による同社の申し入れに対し、当合意書の継続及び合併契約書調印は困難と判断し、遺憾ながらこれを承認いたしました。

また、同社より次の3点を中心とした業務提携の申し出があり、当社取締役会におきましてこれを了承いたしました。

①キャラクター・エンターテイメント・ショップ等の展開

セガの業務用アミューズメント機器及びアミューズメント施設運営におけるバンダイのキャラクターマーチャンダイジングを付加した新しいエンターテイメント施設・ショップの展開。

②コンシューマ・ビジネスにおける展開

セガのCG等のデジタル技術とバンダイのキャラクターマーチャンダイジング、映像等のエンターテイメント・ノウハウを生かした新たなマルチメディア商品の開発。

③製造・流通面での相互協力

以上

※（　）内月は編集部注

特集

What's Internet 2

いちから始めるインターネット

ロケーションにインターネットは必要か!?

6月号のインターネット特集はいかがだったろうか。あの特集をきっかけに、始めてみようという方がいらっしゃるのなら、編集部としては幸いである。逆にインターネットなんてロケの運営に必要ない、という意見があっても、それはそれで構わない。インターネットはあくまで道具のひとつ。使うか使わないかはそれぞれの自由であるし、もし使わなくてもビジネスがスムーズに進むのなら、機材を揃えるコストがかからない分、良しとすべきだろう。とにかく、インターネットに関しては、多くの人間がやるかやらないかを悩んでいるはずだ。しかもどうやってつなげるか、何ができるかといった情報が少なく、どの様に役立てていいのかもいまいち明確ではないため、これは非常に厄介な問題と言えるだろう。

今回編集部では、現在のアミューズメント業界のインターネット状況がどの様になっているかを把握するために簡単な電話アンケートを実施してみた。北は北海道から南は沖縄までAOU会員144件。次のような興味深い結果が出た。

この結果によると10社に1社の割合でインターネットを導入していることになる。また、導入予定中の会社を含めると約2割。この業界のインターネットの普及速度は早いと言える数字である。しかも、ある面白い答えも得られた。パソコンショップがあちこちに立ち並び、安価でパソコンを購入しやすい都心部よりも、地方の方が導入数値が高いのである。事実、このアンケートとは別に大阪府のAOU会員に、インターネットの導入について尋ねてみたところ、インターネットをつなげていたのはわずか1社だけという結果が出た。

こうして見ると、あらゆる情報が様々な形で集まってくる都心部では、インターネットは普及しにくいという考え方ができる。

逆に都心部と比べると情報量が劣る地方では、足りない情報を得るためにもインターネットが必要になるという考え方ができるだろう。情報を得るには断然、インターネットが便利だからだ。

たとえば地方の人が東京にしかないブランドの新作ネクタイを購入したくなったとしよう。地方からカタログを請求すると、少なくとも1日はかかる。かと言ってファクシミリでは、どんな色具合かわからない。しかし、インターネットなら色・柄・価格・形、と瞬時にその情報を得ることができ、その場でそれを注文することができるのだ。この利便性はやったことのある人間にしかわからないかも知れない。

では、アンケートの回答についていくつか紹介しよう。

「やっています」側のコメントとしては、「事務部門だけでやっています」（和歌山A社）といった、まだホームページを見るだけという意見や「大会告知や裏技情報をホームページに掲載したいですね」（岡山B社）といった、ホームページを積極的に活用したいという意見があった。

逆に「していない」側のコメントとしては「目的がはっきりしていないから」（静岡C社）、「何の役に立つのかわからない」（岐阜D社）といった意見が聞かれた。

ホームページを開設している企業の意見だが「とりあえず、できるところから始めています。今は会社案内を流していますが、いずれは、営業活動にも役立てていきたいです」（北海道E社）と、インターネットそのものに営業的な期待をかけている意味合いのコメントが返ってきた。

変わったところでは、自社ではインターネットをつなげていないが、なぜかホームページがあるという会社がある。山梨の㈲ニュースターだ。ここではファンの1人がニュースターのロケーションのホームページを開設。そのホームページでは、何月何日に何のゲームが納入され、どれだけ人気があるか、といったゲーム観察からジュースの自動販売機が入れ替えられたといった情報まで、同社の店舗の内容をくまなく紹介している。もちろん、同社から了承を得ている変則の公式ページだ。

「やっているのは常連さんです。インターネットではこういうことができてしまうので面白いですね。本当はウチがやらないといけないんですが。とにかく、これからはここでお客様に役立つ情報を発信していかないといけないと思います。また、リンクでいろいろな企業につながりますから、情報収集にも役立てていきたいですね。業界としてもやっていく必要があるでしょう。ただとっつきにくいということがネックになっていますが」と同社の社長、畑氏は語る。

とにかく、インターネットをやっている側からは役に立つ、役立てたいという声が多い。では、実際にロケーションではインターネットがどのように活用できるのだろうか。

その活用方法としては、大手メーカーで得た情報をサービスとして客に紹介する、という使い方もできるし、また、ネット上にあるゲーマーのページやメーカーのページに設けられている「お客様の声コーナー」を見て、その声を店舗レイアウトに活かす、という使い方もできる。また、近い将来、ネットを使って筐体や景品を注文することが日常的になる可能性もあるだろう。

プレイヤー側にとっては、ネットを使って他店舗のプレイヤーと対戦できるということがロケーションの魅力のひとつになるかも知れない。協会もインターネットを利用すれば、店舗間のネットワークツールとして、様々な情報を伝達できるし、目安箱のようなのを設けていれば協会の活動も活性化するだろう。

今回の特集では実際にインターネットを活用している企業3社に取材を行なってみた。ロケーション、流通企業、大手メーカー、それぞれの業種を例にとって、インターネットをどの様に活用しているのか、具体例を紹介していきたい。

ケース
1

ロケーション

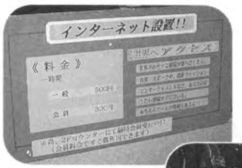
location

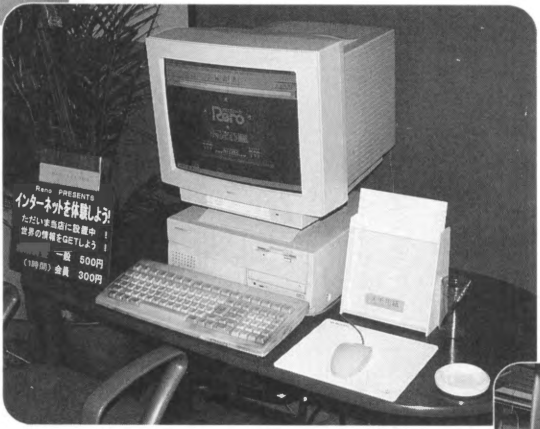
RENO

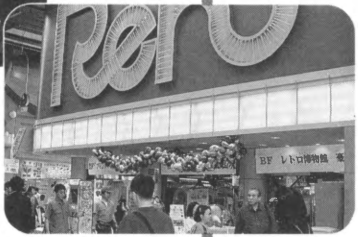
（リノ）戎橋店（光明株式会社）

客サービスの一環として、インターネットコーナーを設置。

当り前のことだが、客はゲームをプレイしに、ロケーションにやってくる。例外もあるが、目的はあくまでもゲーム、である。そういった場所に、インターネット用パソコンを設置するとどうなるか。ロケの経営者の方なら「必要ない」と、その行為に疑問を感じるのではないだろうか。しかし、それは「必要ない」ものではない。むしろ、RENOの場合は、それを必要としている。プレイヤーと店舗を結び付けるパイプとして、今までにはなかった全く新しいサービスを生み出そうとしているのだ。







RENOは大阪を代表するスポット、戎橋筋商店街の難波駅のすぐ近く、という立地条件に恵まれたロケーション。地下1階、地上3階の4フロアで、地下1階がビデオゲーム、1階が体感マシン、プリント自販機、2・3階がメダルゲーム、3Dサウンド体感ゲームという構成になっている。

インターネットコーナーは、その店舗内の3階。パソコンの設置台数が1台ということもあり、そっと置かれているような感じだが、1階から3階までの階段の踊り場などに貼り出された案内版のおかげで、新作ゲーム同様の存在感がある。ロケ内の一つのゲーム筐体と言ってもいいのではないだろうか。昨年の7月から設置していることもあり、そのコーナーはすっかり、ロケのホールに馴染んでいた。そう、筐体の出入りが激しいロケ内でのその存在は、もう古株と言っていいかも知れない。

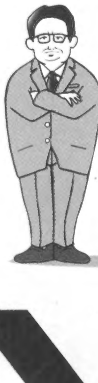
使用料金は1時間500円（会員は300円）。街中にあるインターネットカフェの1時間の料金がだいたい1000円程度であることを考えると、この料金は非常にリーズナブルである。

「お客様へのサービスの一環として始めました。より多くの方にインターネットに慣れ親しんでいただくことが狙いです。カップルのお客様も多く見えられます」（同店スタッフ）。多い時では1日10件ほどの利用があるという。

「人対人として、お客様と話し合えるのです」

このインターネットコーナーについて、同店を運営する光明グループの一員である「インターネットサロン オーバルOP」に話を伺ってみた。

「ロケーションの客層とインターネットのユーザーの層は一緒、イコールしていると思います。そのため、やっている意味は充分にあります。当社のホームページでは、主にベントの告知を行ない、そのチケットの販売をページ上で行な



RENO ホームページ

※光明ホームページ内
URL●
http://www.jbi.co.jp/kohmei/reno.htm

【メニュー】

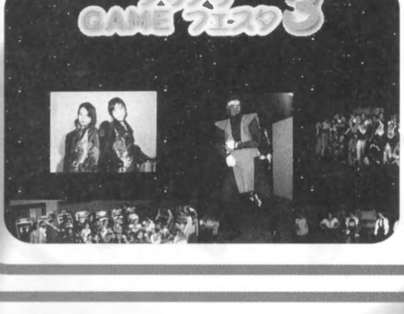
●歴代リノチャンピオン
▽RENOチャンピオンシップ結果発表
過去に開催されたRENOバーチャファイターチャンピオンシップ（8回。但し6回大会は中止）の優勝者を顔写真入りで紹介。

●インターネットを楽しもう！
インターネットサロン・オーバルOPのページ。営業案内、イベント案内、リンクコーナーなどをはじめ、クーポンページをプリントアウトして同サロンに持って行けばワンドリンクが無料になるサービスなどが設けられており、バラエティーに富んだページになっている。

●ゲームメーカー
各ゲームメーカーへのリンク集。ロゴをクリックすれば各企業のホームページへジャンプできる。

●ノリノリフェスタ
▽ノリノリGAMEフェスタ3の紹介
イベントの告知ページ。日時、場所、協賛会社を掲示している。過去のイベント風景も掲載されており、積極的にイベントを開催しているRENOならではのユーザーフレンドリーなページとなっている。ユーザーが意見を入力できる意見・感想コーナーはここに設けられている。

●新製品情報
近日導入予定新製品、導入されたばかりのゲームを掲載。メーカー毎にわかりやすく紹介されている。また、プリント自販機のフレームソフト内容などもここでこと細かく紹介している。



っています。イベントは自社のホールで開催しますので、社内の動きと連動させるという意味でもホームページは便利だと思います」。

このサロンはRENO戎橋店から歩いて3～4分。RENOのインターネットコーナーが満員の場合、店舗でこのサロンを紹介。週平均10人の顧客が、RENOからこのサロンに流れてくる。

もともとインターネットカフェに来る客層は、自宅にコンピューターを持ってない層。もしくはインターネットを接続していない層。ここでの場合、インターネットを体験したことがないという層がほとんどだろう。その層がロケーションに遊びに行き、そこでインターネットに興味を持ち、実際にやってみようとサロンに足を運ぶ。それだけでも「より多くの方にインターネットに慣れ親しんでいただく」という狙いは当っているのではないだろうか。

さて、光明グループはパチンコホールの運営をメインとする総合レジャー企業。ロケーション、カフェ、インターネットサロン、フィットネスクラブ、若者が集まるホールの運営と実に幅広い事業を展開している。

同社ではグループとしてホームページを開設し、各事業部を紹介。各事業部では詳しくその内容を掲載しておりゲームのファンがその他の事業部を、その他の事業部を見に来た人がロケーションのページを見るという、相乗効果を得ている。

「インターネットとは双方向性のもので、意見交換が簡単に行なえます。機械対人ではなく、電話と同じ人対人の道具で、ここから新しい会話も生まれますし、様々な情報も集められます。マーケティングをするにも便利でしょう。また、お客様とページでやりとりすることで、よりお客様との関係を深めることができます。実際にホームページで知り合ったお客様が見えられた場合、気軽にスタッフに声をかけていただけますし、会話もスムーズに進みますしね」。

同社ではホームページで得たユーザーの声をそのまま店舗運営に活かしている。

「こういう店舗にしてはどうか、こんなことやってほしい」といったリクエストを真摯に受け止め実行しているのだ。

また、イベント等の開催においても、それらの声を充分に反映させている。これによりRENOは根強いファンを獲得しているのである。

ロケーションにインターネットをつなげるメリット

1 大手企業の最新情報が入手できる。
大手ゲーム会社のホームページの多くには、ユーザー参加のページが設けてある。「このゲームのこういう所が好きだ」など、プレイヤーの生の声は、ロケの運営に必ず役に立つはずだ。

2 他店舗と情報交換ができる。
普段は接する機会がない店舗とメールで情報交換ができるということは、大きなメリットになるはずだ。他店舗のホームページのプレイヤーの声も参考になるだろう。

3 景品等の注文ができる。
景品等、以前はカタログで注文していたものも、インターネットを使えば、景品メーカーのホームページを見ながらダイレクトに注文できる。

〈ホームページを開設した場合〉

1 店舗の情報が流せる。
イベント情報や新商品情報など、ユーザーに役立つ情報を店舗以外のメディアで提示できる。

2 ユーザーの声が得られる。
今まで常連同士の情報交換が主だった顧客ノートの役割が充分に果たせることはもちろん、ノートには書かれなかったようなユーザーの生の声を直接得ることができる。

3 ユーザーへのサービスツールとして。
ホームページ上で、ユーザーと会話できるというのは何よりものメリットである。[illegible]の話と重なるが、店舗の何がいい、何が悪いという会話は、よりよい店舗づくりに必ず役立つはずだ。また、ホームページを開設しているということは企業としてのイメージアップにもつながる。こうしたホームページで安定したファンを獲得していけば、店舗自体も活性化していくのではないだろうか。

ケース
2

流通

distribution

株式会社 ケイアンドユウ

全世界の興味のある人だけに見てもらえる究極の営業ツール。

世界中の人間から注文が来るショップ。インターネットの世界には、そういったショップがごろごろしている。「あれが欲しい」と思った地球の裏側の人間がネットサーフィンに乗って、小さな小さなお店のホームページにやってくるということは、もう、当り前のことでもあるのだ。

そしてもうひとつ、ショップの人間にとって有利なことを言わせてもらおう。このインターネットのホームページ。見に来る人のほとんどが、購買意欲のある人間なのだ。それこそ、商品を買おうという人間は地球の裏側からでもやってくる。商売をする人間にとってこれほど有難いことはない。インターネットにホームページを流しておけば、欲しい人間が来て、確実に購入していくからだ。

従来、顧客となる人間にアプローチをかけるツールとして使われていたのはダイレクトメールだった。しかし、これはかなり確実性の低いものである。まず、顧客となる層をリサーチし、その層に郵送。より多くの人間から返答を得るためには、できる限り大量のダイレクトメールを発送しなければならなかった。しかし、それでは手間もコストもかかる。多くの人にその商品の存在を知ってもらえるというメリットはあるが、逆に一体どれだけの人間に見てもらえるかわからないというデメリットもあった。いわば、大きな賭けだったのである。

アミューズメントマシンをメインに扱う中古機器販売商社、㈱ケイアンドユウも以前まではダイレクトメールによるアプローチを中心に行なっていたが、インターネットの出現により、その状況は大きな変化を見せた。インターネットのホームページを一つ開設するだけで、世界中の関心のある人だけにアプローチでき、その関心のある人から確実な反応を得られるからだ。

同社のホームページ開設は早かった。95年10月。今から2年も前の話である。この開設の早さから考えても、同社のインターネットに対する意気込みが伝わってくる。

そう、中古機器販売商社である同社は最初からインターネットのメリットを察していた。いや、知っていたのである。

では、同社がどの様な形でインターネットを活用しているのか、チャート式で検証していこう。

同社はアミューズメント中古機の販売商社である。

↓

中古機の販売価格は日々変化する。

↓

顧客には常に新鮮な情報を提供しなければならない。

↓

ダイレクトメールなどの場合、どうしても情報が古くなってしまう。

また、海外の取引先も多く、海外顧客への情報伝達に関しては、少なからずタイムラグが生じてしまう。

↓

顧客サービスのためにもリアルタイムで情報が提供できるツールが必要。

↓

それを実現できるのがインターネットである。

おわかりいただけるだろうか。同社にとってはとにかく、インターネットが営業活動における最も有効な手段となっているのである。

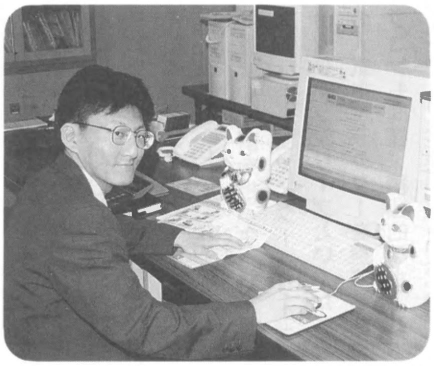
現在、中古機市場は海外で急速な拡がりを見せている。その海外市場をカバーするためにもインターネットは欠かせなくなっていると言えるだろう。

「一人の営業マンが世界中の4000人の顧客を相手にするのは不可能。しかし、インターネットならパソコン1台でそれができるのです」

現在、同社のホームページにアクセスしてくるユーザーの割合は国内が約56%。その残りが海外からとなっている。アクセスしてくる国は、ドイツ、エジプト、パキスタン、ユーゴスラビア……。「こんなところにインターネットがあるんだろうかと思ってしまうような意外な国からもアクセスがあります」（同社担当者）。

意外な国からもアクセスがある。言い替えれば、意外な国の人間も同社の存在を認知しているということになる。

2月以降のアクセス数は約10万800件。それぞれどこから来たのか、どのページからリンクしてきたのか、どのページを見たのか、といった細かなデータまで割り出すことができるため、マーケティングもできてしまう。



「関心のある人しかアクセスしてきません。たとえば、月に4000件のアクセスがあった場合、それは全て関心のある人ということになります。ダイレクトメールでそれだけの反応を得ようと思えば、この10倍以上の数を送らなければいけません。それに1人の営業マンがそれだけの顧客を相手にするのは不可能です。

しかし、インターネットなら、関心のある人だけにターゲットを絞り込むことができ、簡単に多くの顧客をさばくことができるのです。他の媒体で、これだけ効率のいいことはできないでしょうね。また、どの情報がどれだけ見られているかということも、ひと目でわかりますので、それをそのまま営業に反映させられます。アンケートページも設けていまして、その反応も面白いですよ。そういう面では下手な企業診断ソフトよりも役に立ちますね。海外からの反応はEメールによるものが多く、海外で開催するイベントの増加と共に海外からのアクセスも増加しています。普通にそれだけの数、場所に営業をかけようと思えば、それだけコストも掛りますが、インターネットなら一件のお客さんだけで充分にペイできます」。

アミューズメントマシンオークションを開催する企業としても有名な同社。海外でオークションを開催することも多く、インターネットはその告知にも大いに役立っているという。また、営業戦略の一環として、社内のネットワークの構築に伴い、ホームページの内容を強化。各部署の代表者で構成されるホームページ活用委員会も設置されている。ホームページを活用することで、営業体制を強化させていくことが狙いだ。

「インターネットとは、公平にどんなユーザーにもわかる情報を見せることができるユーザーフレンドリーなサービスです。アイディア・意欲次第でいくらでもやりようがあります。いろんな人にアナウンスでき、関心のある人だけに見てもらえることができ、その反応を得ることができます。企業のイメージアップという面でも重要なものだと思います」

同社以外のアミューズメント業界の流通企業もいち早くホームページを開設している。それらの企業も開設後、今までにない海外からの顧客が増加しているという。

たとえば会社案内を作った場合、安く見積もっても30万円はかかる。営業マンがそれを持って一件一件回ろうと思えば、それだけの労働力とコストがかかるだろう。

また、ダイレクトメールで4万人にアプローチをかける場合、安く見積もっても300万円強の費用がかかり、どんな反応があるかは確実にはわからない。

しかし、インターネットならパソコンとサーバーを置くだけで、世界中にアプローチをかけることができ、関心のある人からの反応を確実に得ることができる。

その結果どうなるか。順調に成長を続ける同社の姿を見ればわかっていただけるのではないだろうか。

流通・販売商社がホームページを開設するメリット

- **世界中が営業エリアとなる**
- **新規となる顧客が向こうからアプローチしてくる**
- **ターゲットだけに情報が発信できる**
- **営業活動の効率化・コストダウンにつながる**
- **企業としてのイメージアップにつながる**

その他、アイディア次第ではいくらでも事業を拡げられる

ケース3

メーカー

maker

株式会社カプコン

最近はテレビでも頻繁にアドレス番号を見かけるようになった。番組で、CMで、あれだけアドレスが出されたら、やはり見てみたくなってしまうのが、人の気持ちというものだ。しかし、この気持ち、あの時に似ていないだろうか。昭和30年代の後半、カラーテレビが出始めた頃の時にだ。あの頃はカラーで見られる番組には画面上に「カラー」という文字が出ていた。白黒テレビを見ている人間にとって、これは非常に悔しく、また、何よりも「カラーテレビが欲しい」と思わせる文字でもあった。あの気持ちが今、インターネットに向けかけられているのだ。

あらためて言うが、インターネットとはひとつのメディアだ。時には広告媒体として使われるし、カタログや通信機器、表現の場としても使われる。実に様々な可能性を持つメディアなのである。

そしてこれは企業にとっては非常に使い勝手が利く媒体でもある。ユーザーの声をそのまま得られる（会話できる）。物品の販売ができる。新商品の紹介ができる……。先の項にもあるが、アイディア次第で様々な使い方ができるだろう。しかも電波媒体や印刷媒体よりも低価格で展開することができ、テレビよりもユーザーと親密なコミュニケーションをとることができる。また、ユーザーにとっても、自分の興味を簡単に満足させることができる道具。特にゲーム業界では、もう欠かせないものとなっている。

ゲーム好きのユーザーの多くは、パソコンユーザーであるといった要因。各ゲームのキャラクターに熱烈なファンがいるといった要因。それらを考えればその重要性は明白だろう。各メーカーが固定ファンを獲得する上で、ホームページは重要な役割を担っているのだ。ストリートファイターシリーズ、ロックマンシリーズといった多くの人気キャラクターを擁する㈱カプコンも同様。積極的なホームページづくりを展開している。

ユーザーフレンドリーなホームページであるために。

「カプコン関連の最新情報を満載しています。カプコン製品の紹介、開発スタッフの秘話をはじめアーケード・コンシューマの懐かしのゲームが見られるコーナーもありますので、ぜひともトータル的にご覧になって下さい。最新情報を時間を問わず入手できる、ユーザーから直接意見が得られる、など、こうした特徴を持つインターネットを有効に使っていきたいと考えています。カプコンに対する意見がございましたら、どしどしホットラインコーナーからご意見をお送り下さい」（同社担当者）。

同社のホームページは昨年の7月に開設。その内容は、実に幅広く、アーケードのファン、コンシューマのファン、そしてカプコンのゲームを始めたばかりのライトユーザーも充分に楽しめる内容になっている。

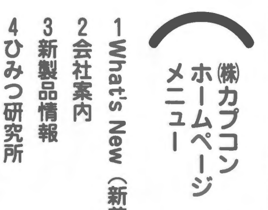
では、この項ではホームページの開設によって、いかに顧客サービス・広報活動がスリム化できるか。同社のホームページを見ながら検証してみたい。

㈱カプコンホームページメニュー

1 What's New（新着情報）
2 会社案内
3 新製品情報
4 ひみつ研究所
（開発スタッフが運営するページ）
5 Gallery（過去の作品紹介）
6 CYBER CHANNEL
（サウンドチームが運営するページ）
7 リンク・リンク
（関連会社へのリンク）
8 ホットライン（アンケートなど）
9 玩楽堂
（サントラCDや攻略本、グッズなどの情報）
10 PC LAND（パソコンゲームの紹介）
11 アミューズメント施設
12 CFC（ファンクラブ情報）

では、まず「会社案内」について。これもホームページ上でできてしまう。設立、沿革等、会社概要も一通り全てが、だ。一般の人達が、普段目にすることのない会社案内を紹介できるというのは、大きなメリットだと言える。

次にアーケード、コンシューマの新製品を紹介するコーナー「新製品情報」と開発スタッフの裏話等を掲載している「ひみつ研究所」について。普通、これらの情報を発信するには、雑誌等のメディアを通さなくてはいけない。もちろん、雑誌の場合は、第三者が記事を書くことになる。そうなるとやはり時間がかかるし、広告として発信する場合はコストもかかる。しかし、ホームページなら企業側がそのまま直でユーザーへ、生の情報を発信できるのだ。また、ユーザーにとっても企業が直で発信している情報は魅



力的であるし、自分にとってその企業がより身近であるという意識を得ることができる。まして開発スタッフが関わっているページであれば、その関係者が作ったゲームそのものがグッと身近に感じられるだろう。実際、ひみつ研究所には、メールで寄せられたユーザーのメールに担当者が答える「おたよりありがとうコーナー」があり、そこでユーザーとの会話が行なわれてる。こういったことは、インターネットというメディアでしかできない。「ホットライン」ページもそうだ。

アンケート、Q&Aコーナーで、ユーザーの生の声を。

「ホットライン」ページにはアンケートコーナー、Q&Aコーナー、ご意見・ご感想コーナーがあり、アンケートコーナーではその名の通り、アンケートを実施。年齢、住所を書き込み、質問事項の答えをクリックするというもので、記入後はそのままメールで同社に送られる。Q&Aコーナーはユーザーの疑問や意見に担当者が答えるというもの。また、その内容を募集しているのが、ご意見・ご感想コーナーだ。ここでは様々な年齢層のユーザーから意見が寄せられてくる。うれしい感想や厳しい意見……普通は聞くことができないようなものも、気軽に書き込めるため、これらの意見は今後のユーザーサポートの何よりもの財産になると言えるだろう。

とにかく、機会があれば実際に同社をはじめとする各社メーカーのホームページにアクセスしていただきたい。

懐かしのゲームを集めたギャラリー、海外の関連会社にジャンプできるリンク、全国のアミューズメント施設を紹介したページなど、同社のホームページを隅から隅まで覗けば、軽く1時間以上は楽しむことができる。逆に言うなら、企業側はサービスの一環として、訪問してきた「お客様」を楽しませようとそれだけ努力しているのだ。

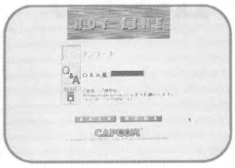
この項の冒頭で「様々な可能性を持つメディア」と述べたが、大手のメーカーは先陣を切って、この可能性に挑戦しようとしている。ロケーションにインターネットが必要かどうか、という答えも、この可能性の拡がりが握っていると言えるだろう。AM業界においても将来的にはインターネットが営業ツールの一つになるだろうと言われている。新作ゲームのデモンストレーション等が、ネット上で行なわれることになるのだ。そうなれば今まで紹介していた大手メーカーのコストは削減されるし、ロケ運営者もいち早く最新情報を得ることができる。もちろん、注文もネット上で、ということになるだろう。そうなればインターネットも、あなたの生活必需品の一つになるかも知れない。■

ひみつ研究所

新製品情報

会社案内

What's New



ホットライン

リンク・リンク

CYBER CHANNEL

Gallery

ファンへ各ゲームのコーナー

アミューズメント施設

PC LAND

玩楽堂

※画面は6月23日現在のものです。

ファンクラブの募集もインターネット上で。

㈱カプコンではネット上で、カプコンフレンドリークラブ97年度会員を募集している。ホームページ内にある応募コーナーに住所・氏名を記入し、メールで送れば、後日、応募資料が郵送されてくるという仕組みだ。同クラブの内容は次の通り。

会費／年間3000円

入会特典／●オリジナル会員カード発行 ●通信販売（会員しか手に入らないオリジナルグッズを販売） ●年3回オリジナルビデオを発行（最新ゲーム情報やイベントレポートなど） ●年3回ファンブック発行 ●ポイントキャンペーン（コンシューマソフトについているポイントカードを集めれば、ポイントに応じてプレゼントがもらえる）

※また、入会時にオリジナルシステム手帳、もしくはオリジナルミニリュックがもらえる。

◎今年度会員の申し込み受け付けは7月31日まで。もちろん、電話でも申し込みできる。

問い合わせ先／カプコンフレンドリークラブ事務局
TEL06-948-0555

「どうしてもだめ」という、コンピューターアレルギーの方に。

インターネットをするためには、ひとつ大きな関門がある。パソコンだ。これがある程度触れないと、やはり難しい。今のパソコンは触ってみると簡単と言われているが、実際、そうはなかなかいかないという方も多いだろう。そこで、ひとつ、楽に始められる考え方を提案したい。自分でやらずに他人に任せるという方法を。

これがもし車で、あなたが免許を持っていなかったら。まず、そう思い込む。つまり、免許のないあなたが買った車を身近な人に運転してもらう、というスタイル。あなたは助手席にどっしりと座り、行きたい所に連れて行ってもらう。そう考えてしまうのである。そして肝心の運転手だが、ロケオーナーの方なら、すぐそばに最適な人材がごろごろしているはずだ。そう、20代のスタッフである。彼等なら、喜んでその役をかって出てくれるだろう。ロケーションで働く若い人間の多くは、ゲームと同様にパソコンが好きだからだ。

あなたのお店が売上計算などでパソコンを導入しているのなら、すぐにつなぐことが可能だし、ない場合も彼等のアドバイスをあおげば間違いはないだろう。また、彼等のやり方を見ていれば、あなたも自然と覚えるようになる。高い解説本よりも、身近な人のやり方を見ている方が、よっぽど身に着くのだ。

前号でも述べたが、やり方がわからなくても恥じる必要は一切ない。始めてのゲームで、隣の上手なプレイヤーを見ながらそのやり方を覚えるように、気軽に始めればいいのである。

(株)エイティング/(株)ライジング

ライジングファンのための情報が満載

【メニュー】
●新着情報／NEW・ブラッディロア紹介（97年7月現在）
●製品紹介／ライジング開発のゲーム紹介（魔法大作戦、BATTLE GAREGGA、疾風魔法大作戦、蒼穹紅蓮隊）
●イナズマ実験室／開発とユーザーをつなぐ企画コーナー（特集・蒼穹紅蓮隊、特集2・エンディング大公開！、特集3・「狂気と愛のバトルガレッガ」、連載コーナー、顔人、ゲーム人 いきなり！ミュージシャン、お便り人
【準備中のページ】
●イナズマリンク／ライジングと関係のあるホームページへのリンク集
●会社概要／「ライジング・エイティングは、こんな会社なんだ！」
●求人募集／スタッフ大募集

【担当者より】
「シューティングでお馴染みのライジングが、新ジャンルに挑戦？　一体それはどんなゲームなの？　そんな疑問を抱いたあなたは、今すぐライジングWebPAGEにアクセスを！　きっとその望みはかなえられるでしょう…！」
【開設】97年5月22日
【更新】月1回予定

http://www.RAIZING.co.jp/

(株)スガイ・エンタテインメント

投資家向けのホームページ

【メニュー】
●会社概要
●社長ご挨拶
●財務データ
●業界データ
ロケーション、ボウリング場、映画館の売上推移等を掲載
●IR活動/投資家向け情報
●トピックス
●ご意見ご要望をお寄せください
●株価情報

【担当者より】
「当社のホームページはどちらかというと投資家向けのページです。一般向けについては、今後検討致します」
【開設】96年12月

http://www.dir.co.jp/cib/4650/welcome-s.html

第10回
ゲーム懸賞論文
大募集

締切り 9月30日(火) 当日消印有効

募集要項

●応募資格
年齢・職業・性別不問、プレイヤー・オペレーター・店員・メーカー社員・業界関係者の参加も歓迎します。

●応募規定
400字詰め原稿用紙10枚以内、未発表のものに限る。
住所・氏名・年齢・電話番号・職業を明記して下さい。

●応募先
〒101　東京都千代田区神田神保町1-26
(株)新声社内「ゲーメスト」ゲーム懸賞論文係
〒530　大阪市北区東天満2-10-19　マークベストビル
(株)コインジャーナル内「コインジャーナル」ゲーム懸賞論文係
◇「コインジャーナル」「ゲーメスト」どちらのご応募でも構いません。

賞金・賞品 ※参加賞もあります。

最優秀賞…5万円(1名)
1席……3万円(2名)
2席……2万円(2名)
3席……1万円(2名)
佳作……賞　品(数名)

今回もテーマは
自由

ただし、コンシューマに関する内容の物は避けて下さい。ゲームセンターやアーケードゲーム機などに関する内容のものをお待ち致します。

平成9年3月期 主要メーカー各社決算報告

先頃、主要メーカー各社より平成9年3月期決算が発表された。今月号では6月中旬までに発表された主要メーカーの決算を一覧表として掲載する(6月中旬以降に発表となるメーカーについては未掲載)。

連結決算一覧　　単位／金額：百万円（百万円未満切捨）　増減率：%

売上高	対前期増減率	経常利益	対前期増減率	当期利益	対前期増減率	備考(連結子会社数)
432,825	12.5	12,884	191.8	2,032	△51.7	39社
384,816	0.3	4,415	△65.6	4,208	△17.7	(セガ オブ アメリカ,INC、セガ ヨーロッパ リミテッド他 37社)
139,808	26.9	14,345	52.1	7,787	48.5	19社
110,187	16.6	9,430	394.8	5,245	812.6	(ナムコ ホールディング CORP.、ナムコ アメリカINC. 他17社)
連結決算無						
連結決算6月27日以降発表						
41,650	3.0	5,698	4,634.4	502	——	10社
40,448	△22.6	120	——	△2,697	——	(カプコン USA, INC.、㈱カプトロン 他8社)
9,134	30.0	195	△0.3	41	——	2社
7,027	39.7	195	——	△95	——	(ジャレコ USA, INC.、㈱デーシーイー)

各社部門別売上高一覧

(注) 各社とも括弧内の数字は輸出分であり、内数となっております。

㈱セガ・エンタープライゼス

区分		売上高(単位:百万円)	構成比(単位:%)	増減率(単位:%)
売上高 製品・商品	業務用機器	98,241 (32,123)	27.3 (8.9)	15.6 (8.9)
	コンシューマ機器	164,394 (66,648)	45.7 (18.5)	△3.0 (△3.5)
アミューズメント施設収入		88,190	24.5	7.4
ロイヤリティー収入		9,102 (7,239)	2.5 (2.0)	△4.7 (△21.1)
合　計		359,929 (106,011)	100.0 (29.4)	4.0 (△1.6)

㈱タイトー

区分		金額(単位:百万円)	構成比(単位:%)	増減率(単位:%)
オペレーション・レンタル収入		52,445 (——)	75.5 (——)	△9.2 (——)
製品・商品売上高	業務用アミューズメント機器	7,513 (1,137)	10.8 (1.7)	1.3 (12.4)
	業務用オーディオビジュアル機器	3,012 (——)	4.3 (——)	△2.3 (——)
	家庭用ゲームソフト	2,794 (20)	4.0 (0.0)	20.6 (△67.1)
	マルチメディア	2,509 (——)	3.6 (——)	△29.4 (——)
その他の売上高		1,226 (295)	1.8 (0.4)	55.5 (△11.9)
合　計		69,502 (1,452)	100.0 (2.1)	△7.2 (3.1)

平成９年３月期（平成８年４月１日～平成９年３月３１日）の各社経営成績一覧

（※各社とも下段の小さな数字は前期（平成８年３月期）の数字です。）

社名	売上高	対前期増減率	営業利益	対前期増減率	経常利益	対前期増減率	当期利益	対前期増減率
㈱セガ・エンタープライゼス	359,929	4.0	29,479	3.6	33,348	5.2	5,571	5.1
	346,181	3.9	28,458	1.9	31,708	36.5	5,303	△62.3
㈱ナムコ	101,026	17.9	10,110	17.1	11,269	32.5	5,909	46.5
	85,716	12.2	8,633	77.2	8,502	126.4	4,033	100.8
㈱タイトー	69,502	△7.2	1,310	——	1,087	——	519	——
	74,906	△17.6	△4,159	——	△5,596	——	△9,513	——
コナミ㈱	55,235	28.1	6,485	59.0	7,655	135.9	6,004	90.2
	43,109	55.5	4,078	——	3,245	——	3,156	——
㈱カプコン	34,939	1.5	4,270	29.6	5,225	64.1	2,597	400.4
	34,426	△28.1	3,294	9.3	3,184	51.6	518	182.4
㈱ジャレコ	8,930	37.3	613	175.5	538	160.7	184	230.4
	6,504	16.8	222	——	206	——	55	——

㈱ジャレコ

区分	金額(単位:百万円)	構成比(単位:%)	増減率(単位:%)
業務用ゲーム機器及びソフト	4,852 (544)	54.3 (6.1)	68.9 (80.6)
家庭用コンピュータのゲームソフト	2,248 (534)	25.2 (6.0)	30.9 (438.1)
アクアリウム用品等	617 (0)	6.9 (0.0)	△9.0 (—)
その他	1,211	13.6	△1.9
合計	8,930 (1,079)	100.0 (12.1)	37.3 (169.3)

㈱ナムコ

区分		金額(単位:百万円)	構成比(単位:%)	増減率(単位:%)
売上高 製品・商品	業務用	27,196 (8,945)	26.9 (8.8)	10.0 (△5.9)
	家庭用	19,504 (4,137)	19.3 (4.1)	28.0 (2813.4)
アミューズメント施設収入		52,913	52.4	18.5
ロイヤリティー収入		1,412 (1,271)	1.4 (1.3)	27.3 (49.1)
合計		101,026 (14,354)	100.0 (14.2)	17.9 (36.7)

コナミ㈱

区分	金額(単位:百万円)	構成比(単位:%)	増減率(単位:%)
CSソフトウェア事業	22,207 (3,661)	40.2 (16.5)	15.0 (51.2)
AM機器事業	9,392 (5,408)	17.0 (57.6)	103.6 (277.6)
GM機器事業	8,509 (1,046)	15.4 (12.3)	15.7 (103.1)
PS機器事業	7,087 (——)	12.9 (——)	△6.6 (——)
CP事業	5,372 (——)	9.7 (——)	285.8 (——)
AO事業	1,950 (——)	3.5 (——)	26.7 (——)
その他	715 (40)	1.3 (5.6)	△45.6 (4.9)
合計	55,235 (10,155)	100.0 (18.4)	28.1 (119.5)

㈱カプコン

区分		金額(単位:百万円)	構成比(単位:%)	増減率(単位:%)
製品	業務用機器	10,685 (3,434)	30.6 (9.8)	18.0 (75.9)
	コンシューマ用機器	14,112 (2,552)	40.4 (7.3)	3.4 (△0.8)
レンタル機器収入		2,236	6.4	△6.6
アミューズメント施設収入		3,639	10.4	1.8
映像事業収入		3,465 (3,415)	9.9 (9.8)	△34.1 (△33.3)
ロイヤリティーその他		799 (231)	2.3 (0.7)	58.8 (117.9)
合計		34,939 (9,633)	100.0 (27.6)	1.5 (△1.2)

㈱セガ・エンタープライゼス

《当期の概況》

売上高……3599億2900万円（4・0%増）
経常利益……333億4800万円（5・2%増）
当期利益……55億7100万円（5・1%増）

◆業務用機器販売部門
売上高……982億4100万円（15・6%増）

「バーチャファイター3」がヒットしたほか、「プリント倶楽部」をはじめとするメイキング倶楽部シリーズで需要の喚起に成功。輸出についてもVF3をはじめ、「スカッドレース」などCGゲームがヒット、海外オペレーションを含めた積極販売で順調に推移。

◆コンシューマ機器販売部門
売上高……1643億9400万円（3・0%減）

国内については「サクラ大戦」「ナイツ」「バーチャコップ2」などがヒット。輸出については、アジア市場での拡充は図れたものの、米国市場では32ビット機の価格競争激化と16ビット機市場の急激な縮小により低迷を余儀なくされた。

◆アミューズメント施設運営部門
売上高……881億9000万円（7・4%増）

ジョイポリス3館（福岡、東京、新宿）のオープン、大阪ドーム内のセガアリーナのようなボウリング・物販・飲食など他の要素を加えたエンターテイメントコンプレックスの展開、CGゲームおよびメイキング倶楽部シリーズの効率的設置により増収。

◆ロイヤリティー収入
売上高……91億0200万円（4・7%減）

《次期の概況》

CGゲームやメイキング倶楽部シリーズの開発・販売体制の強化、海外子会社の収益力改善、エデュテイメント事業やキャラクター関連事業の展開、通信ネットワーク事業の基盤確保、隣接分野の新規事業（カラオケ、ボウリング）の開発、セガMC（メイキング倶楽部）スタジオの早期展開、セガ・ゲームワークスの北米での本格展開、アジア・欧州での積極的なビジネス展開を推進。

●平成10年3月期の業績予想
売上高……3100億円
経常利益……300億円
当期利益……150億円

㈱ナムコ

《当期の概況》

売上高……1010億2600万円（17・9%増）
経常利益……112億6900万円（32・5%増）
当期利益……59億0900万円（46・5%増）

◆業務用販売部門
売上高……271億9600万円（10・0%増）

「鉄拳3」「プロップサイクル」「アルペンレーサー2」「子育てクイズマイエンジェル」などがヒット、「セラージュ」の独占販売も行なった。尚、海外では平成8年10月にアタリゲームズ社の生産子会社を買収し、ナムコ・ヨーロッパLTD.の子会社（ナムコ・アイルランドLTD.）とした。この買収によりナムコグループの生産能力は欧州最大となった。

◆家庭用販売部門
売上高……195億0400万円（28・0%増）

前期発売の「鉄拳2」が売上げを伸ばすほか、今期は11タイトルを発売。エデュケーションソフト「竜馬くん太平洋を渡る」や重度身体障害者（児）向けコミュニケーション機器「パソパルマルチ」も発売。

◆アミューズメント施設収入部門
売上高……529億1300万円（18・5%増）

2つの都市型テーマパークが好調のほか、「ワンダータワー京都店」「ベルシティ鈴鹿ナムコランド」などを新設。また、エンターテインメント・アトラクション事業として「キャッスルガーディアン」など5種類をセントラルパークで運営開始している。

◆ロイヤリティー収入部門
売上高……14億1200万円（27・3%増）

《次期の概況》

第2回無担保割引転換社債の満期到来（平成9年3月31日）に伴い、当期に比べ営業外収益の社債転換益相当額が減少するが、製品ラインナップの拡充やAM周辺分野への進出、ゲーム関連書籍の出版等を積極的に進め、業績は順調に推移する見通し。AM施設は当期に引き続き50店舗の直営施設の出店を計画している。

●平成10年3月期の業績予想
売上高……1110億円
経常利益……106億円
当期利益……53億円

◇◇◇平成９年３月期主要メーカー各社決算報告

㈱タイトー

《当期の概況》

売上高……………６９５億０２００万円
（７・２％減）

経常利益…………１０億８７００万円
（—）

当期利益…………５億１９００万円
（—）

◆オペレーション・レンタル部門

売上高……………５２４億４５００万円
（９・２％減）

異業種との併設店舗の開設や既存店舗のリニューアルを積極的に行ない、店舗ごとの採算性を重視した店舗展開を進める。不採算店舗の整理を進めたこともあり売上げは減収。

業務用オーディオビジュアルレンタルでも「Ｘ—２０００」シリーズを中心にナイトマーケットでのシェア拡大に努めるが、厳しい市場環境の中、苦戦を強いられる。

◆業務用アミューズメント機器部門

売上高……………７５億１３００万円
（１・３％増）

「電車でＧＯ！」が好評。「レイストーム」「パズルボブル３」「サイキックフォース」なども順調。

◆業務用オーディオビジュアル機器部門

売上高……………３０億１２００万円
（２・３％減）

あらゆるカラオケシステムを多機能にする「ボイスチャンプジュニア」を投入するも、厳しい市場環境に見舞われた。

◆家庭用ゲームソフト部門

売上高……………２７億９４００万円
（20・６％増）

「パズルボブル」シリーズなど業務用からの移植ソフトが好調に推移。

◆マルチメディア部門

売上高……………２５億０９００万円
（29・４％減）

「メディアボックス」の販売を開始し、同社ＡＭ施設内で体験コーナーを設けるなど積極的な販促活動に取り組むも、ユーザーへ浸透させきれず。

《次期の概況》

採算性を重視した店舗運営、集客力を考慮した店舗開発、ＣＧ技術・通信技術向上などによる質の高い製品開発、柔軟な営業・サービス体制の構築が目指される。

●平成10年３月期の業績予想

売上高……………………７５５億円
経常利益…………………３０億円
当期利益…………………２５億円

コナミ㈱

《当期の概況》

売上高……………５５２億３５００万円
（28・１％増）

経常利益…………７６億５５００万円
（１３５・９％増）

当期利益…………６０億０４００万円
（90・２％増）

今期、三つの経営施策を講じる。
①事業本部制の明確化と体制強化
②ソフト開発会社の全国展開
③国内販売ネットワークの整備

◆ＡＭ機器事業部門

売上高……………９３億９２００万円
（１０３・６％増）

「ＧＴＩ　ＣＬＵＢ」や「ウインディングヒート」などがヒットし、過去最高の売上げを達成。

◆ＧＭ（ゲーミング）機器事業部門

売上高……………８５億０９００万円
（15・７％増）

「ＧＩ—クラシック」「ドラゴンパレス」などが好評を博し、こちらの部門も過去最高の売上げを達成。

◆ＡＯ（ＡＭ施設）事業部門

売上高……………１９億５０００万円
（26・７％増）

既存施設が堅調で、新規店舗も順調に立ち上がった。

◆ＰＳ（パチンコシステム）機器事業部門

売上高……………７０億８７００万円
（６・６％減）

パチンコ産業自体が伸び悩み、新製品の投入も少なかった。

◆ＣＰ（クリエイティブプロダクツ）事業部門

売上高……………５３億７２００万円
（２８５・８％増）

今期より発足の新部門（前期の「その他」より独立）。ときメモグッズ等の販売やゲーム攻略本の出版を進め、1月からは通信販売、3月からはインターネットでの受注を開始。

《次期の概況》

ＡＭ機器事業部門では業界最高スペックの３ＤＣＧ基板「コブラ」をプラットフォームにした製品を発売。ＧＭ機器事業部門では「ＧＩ—クラシック」をオーストラリアのカジノ機器市場に投入予定。ＣＳ機器事業部門では国内外あわせて80タイトルの新製品を投入する。

●平成10年3月期の業績予想

売上高……………………６７８億円
経常利益…………………８５億円
当期利益…………………７０億円

㈱カプコン

《当期の概況》

売上高……349億3900万円（1・5％増）

経常利益……52億2500万円（64・1％増）

当期利益……25億9700万円（400・4％増）

◆業務用機器部門

売上高……106億8500万円（18・0％増）

前期発売の「ストリートファイターZERO2」が続伸するとともに、「ストリートファイターⅢ」といったストリートファイターシリーズなどが好調。

◆コンシューマ用機器部門

売上高……141億1200万円（3・4％増）

昨年3月発売の「バイオハザード」がロングセラーとなり販売拡大の牽引を果たす。業務用からの移植作や「ロックマン8」なども好調。ただ、収益幅が小幅なのは、16ビット機向けに比べ低価格な32ビット機向けソフトの投入が本格化したこと、海外向けの売上げが製品輸出からロイヤリティー収入に切り替わったことなどによる。

◆レンタル部門

売上高……22億3600万円（6・6％減）

不採算店をSCなどの好採算店へ配転を進めるなど利益率の改善を図るが、市場低迷の影響により減収。

◆アミューズメント施設部門

売上高……36億3900万円（1・8％増）

新規出店は先送りするも、サービスデーの実施など地域密着型の施設運営に取り組み微増。

◆映像事業部門

売上高……34億6500万円（34・1％減）

主要品目のハリウッド映画「ストリートファイター」の上映収入漸減により大幅減収。

◆ロイヤリティーその他の部門

売上高……7億9900万円（58・8％増）

《次期の概況》

安定した収益の確保ができる企業体質の確立に取り組むとともに、パチンコ機向け液晶表示装置事業への注力などにより新規市場の開拓にも努める。

●平成10年3月期の業績予想

売上高……420億円

経常利益……68億円

当期利益……34億円

㈱ジャレコ

《当期の概況》

売上高……89億3000万円（37・3％増）

経常利益……5億3800万円（160・7％増）

当期利益……1億8400万円（230・4％増）

◆業務用機器およびソフト部門

売上高……48億5200万円（68・9％増）

「なんでもシール委員会」がヒット、「スーパーGT24h」「グラティア」「プランニュースターズ」なども堅調。

◆家庭用コンピュータゲームソフト部門

売上高……22億4800万円（30・9％増）

プレイステーション用6作（うち1作は米国向け）、セガサターン用4作、ゲームボーイ用1作を販売。

◆アミューズメント施設運営部門

売上高……10億5900万円（1・7％増）

7月に新宿店、12月に赤坂店を新設し全14カ店となった。

◆アクアリウム用品部門

売上高……5億4800万円（5・6％減）

水槽、CO_2関連用品、その他各種コントロール機器の開発に努める。とりわけ水の循環器（パワーフィルター）は市場で高い評価を受けるものの、アクアリウム市場が一時的な調整期に入ったため減収。

◆その他の部門

売上高……1億5200万円

船舶用コンテナリース収入。

《次期の概況》

写真シール機の受注が増加しており、印画紙の受注続く。この機種のソフトに新しいバージョンを提供したり、シール機の周辺を開拓する努力を続ける。

業務用ゲーム機分野ではその他、大型ゲーム機、ビデオゲームソフト、プライズゲーム機の新製品開発に努める。

家庭用ゲームソフト分野では引き続き32ビットゲームの開発に努め、プレイステーション用6作、セガサターン用5作を投入する。

アクアリウム分野では小型パワーフィルターの新作と既存製品の改良により良品の品ぞろえに努める。

●平成10年3月期の業績予想

売上高……120億円

経常利益……7億円

当期利益……6億8000万円

アミューズメント業界関連企業

'96年1月決算～'97年1月決算
（含：一部'97年2月決算）

法人申告所得ランキング

当ランキングは、法人税法第152条に基づき、毎月全国の税務署が公示する法人につき、㈱帝国データバンクにより編集・発行される「月刊・法人申告所得全国速報」を原資料としたものです。

注1，公示される法人とは、当該決算期の所得金額が2000万円（決算月数が6カ月を超える場合は4000万円）を超えた法人。
注2，各法人は決算期末の翌日から2カ月以内（提出期限の延長が認められた場合は原則として3カ月以内）に所得金額を申告し、税務署は受付後2カ月以内にそれを公示する定めになっている。

［付記］

①,「月刊・法人申告所得全国速報」('96年1月決算～'97年1月決算）より、アミューズメント業界関連社をピックアップし、独自の年間ランキングとして作成した。

②,'97年1月決算社については、一部次号に追加掲載されるものがある。

③,①項に加え、小誌編集部の独自調査により、'97年2月決算の申告所得が判明した企業については、新データによる掲載とした。

④,各申告所得に修正申告が生じた場合は、できる限りこれを把握し、修正後の数値に改めた。

⑤,「会社名」、及び「代表者」につき、申告後に変更や移動があった場合にはできる限り新社名、新代表者で掲載し、申告時の会社名、代表者を<　>内に付記した。

⑥,「申告所得」欄の「□半」は当該決算期間が半年を示し、決算期変更などによる変則決算の場合はその決算月数を「□」で囲み表示した。

⑦,⑥に於ける申告所得の表示は、全て12カ月に単純比例換算した数字とし、その場合の「増減率（%）」は（　）で囲んだ。

⑧,「決算月」を「申告所得」欄並びに「年商」欄の右に「○」数字で表示した。

⑨,「申告所得」欄、及び「年商」欄の決算月の「○」数字が白抜きとなっているのは、各々の決算年度が「㊆❾❻」、「⑯❾❺」、「⑮❾❹」のうち前年の❾❻、❾❺、❾❹であることを示す。

⑩,「申告所得」欄が「———」となっているのは、申告所得が4000万円未満、あるいは欠損により、ランキングに挙がらなかったことを示す。

⑪,「増減率」は、対前年比増減率を%で示したもので、小数点第2位以下を四捨五入し、減少の場合は「▲」印を付した。

⑫,「資本金」及び「従業員」は前述「月報」より、当該社が掲載されている直近の号の数字を採用した。同「月報」に記載がない場合は「……」とした。

⑬,「年商」については、同「月報」では速報性を最重点としているため、基本的には申告所得の一期前の決算期での掲載となっている。（原則として営業報告書に基づいて計上されているが、非公開の法人については推定値となっている）

⑭,「年商」につき同「月報」に記載がない場合は「……」とした。申告所得が4000万円未満、或いは欠損により当該社の記載自体がない場合は「———」とした。

会　社　名	資本金(万円)	従業員(人)	97 96年商(百万円)		増減率(%)	96 95年商(百万円)		増減率(%)	95 94年商(百万円)		増減率(%)
㈱セガ・エンタープライゼス	3,915,300	3,764	346,182	❸	3.9	333,322	❸	▲5.8	354,032	❸	2.0
㈱ナムコ	1,001,900	2,103	85,716	❸	12.2	76,404	❸	6.0	72,109	❸	10.3
㈱第一興商	1,234,609	1,332	86,993	❸	9.8	79,263	❸	▲6.2	84,509	❸	▲5.3
㈱マタハリー	27,360	223	64,770	❸	68.9	38,342	❸	88.8	20,308	❸	………
三精輸送機㈱	325,100	258	[8]25,712	❾	(19.2)	21,568	①	3.2	20,894	①	0.6
ユニバーサル販売㈱	46,050	710	30,000	❸	0.0	30,000	❸	―――	―――		―――
㈱カプコン	1,821,032	953	34,426	❸	▲28.1	47,910	❸	▲43.2	84,416	❸	220.4
グローリー商事㈱	21,353	1,584	101,324	❸	17.0	86,577	❸	6.5	81,295	❸	3.4
㈱ナナオ	36,000	510	………	❸	―――	―――		―――	49,434	❸	………
㈱光新星	4,800	441	36,876	⓫	44.7	25,488	⓫	11.4	22,887	⓫	12.7
㈱サノヤス・ヒシノ明昌	143,000	806	47,767	❸	▲12.0	54,251	❸	13.7	47,202	❸	▲0.7
㈱エス・エヌ・ケイ	215,800	934	49,107	❾	13.2	47,888	❾	10.4	43.372	❾	64.6
㈱第一物産	4,150	642	95,796	❺	▲3.1	98,851	❺	2.1	96,823	❺	▲1.0
加賀電子㈱	810,271	302	65,951	❸	25.2	52,684	❸	9.3	48,170	❸	13.6
㈱アムテックス	9,036	85	17,963	⓬	1.5	17,700	⓬	18.0	15,000	⓬	0.0
日邦産業㈱	260,185	260	27,895	❸	7.3	25,995	❸	▲1.9	26,497	❸	▲13.7
日本ブランズウィック㈱	200,000	84	12,358	⓫	11.0	13,878	⓫	▲0.2	13,900	⓫	11.8
㈱亜土電子工業	365,930	355	80,397	❸	63.4	49,198	❸	98.2	24,819	❸	35.6
㈱ハピネット	80,800	335	64,903	❸	16.7	55,607	❸	15.8	48,025	❸	48.1
㈱シグマ	38,150	762	………	❸	―――	―――		―――	―――		―――
㈱アトラス	91,980	155	10,445	❸	34.3	7,778	❸	………	………	❸	………
㈱バンプレスト	140,000	175	32,732	❷	0.0	32,732	❷	50.2	21,791	❷	43.1
プレビ㈱	54,773	250	5,176	❸	0.5	5,150	❸	5..6	4,879	❸	22.4
㈱セタ	68,725	50	………	❺	………	4,683	❺	86.2	2,515	❺	0.0
㈱タイカン	95,234	418	12,794	❸	21.1	10,561	❸	22.2	8,640	❸	▲9.7
㈱スガイ･エンタテインメント	49,877	226	7,138	❸	▲4.6	7,482	❸	10.2	6,787	❸	18..2
㈱サンワイズ	49,266	60	5,412	⓫	24.4	4,350	⓫	8.3	4,016	⓫	34.8
マスセット㈱	1,200	80	4,346	❶	▲2.7	4,466	❶	▲1.6	4,537	❶	9.6
中央アルプス観光㈱	10,000	136	2,561	⓬	9.8	2,840	⓬	12.3	2,528	⓬	▲3.2
マルカ㈱	22,700	60	7,108	❾	14.2	6,633	❾	6.6	6,223	❾	7.3
㈱ワイドレジャー	300	130	3,560	❷	9.5	3,250	❷	10.5	2,941	❷	43.5
㈱アポロ	9,800	29	8,097	❾	6.3	7,615	❾	12.2	6,790	❾	3.2
㈱エスケイジャパン	5,100	55	3,200	❸	45.5	2,200	❸	57.1	1,400	❸	―――
㈱一富士興業	11,000	250	31,000	❻	0.7	30,785	❻	1.8	30,255	❻	51.6
北東商事㈱	2,000	41	2,106	❸	19.1	1,769	❸	48.7	1,190	❸	………
㈱エイブルコーポレーション	1,000	20	6,717	❷	▲25.4	9,001	❷	17.4	7,669	❷	52.9
㈱キョクイチ	648,930	139	6,987	❸	―――	―――		―――	―――		―――
㈱トーワジャパン	6,850	72	9,610	❸	▲1.2	9,726	❸	4.9	9,272	❸	84.0
㈱セントラルレジャーシステム	4,900	21	1,335	❹	▲1.1	1,350	❹	37.9	979	❹	86.5
ユーズ㈱	6,000	100	2,100	❷	36.1	1,543	❷	4.3	1,480	❷	12.1
東映ビデオ㈱	2,700	110	19,240	❸	▲4.0	20,043	❸	▲2.3	20,510	❸	▲12.4

AM業界関連・法人申告所得ランキング「'96/1決算～'97/1決算」(一部'97/2決算を含む)

会社名	所在地	代表者	⑨⑦⑨⑥申告所得(万円)		増減率(%)	⑨⑥⑨⑤申告所得(万円)		増減率(%)	⑨⑤⑨④申告所得(万円)		増減率(%)
㈱セガ・エンタープライゼス	東京	中山 隼雄	1,003,008	❸	▲62.6	2,679,170	❸	▲33.6	4,032,739	❸	▲20.2
㈱ナムコ	東京	中村 雅哉	950,503	❸	168.4	354,152	❸	▲30.6	510,291	❸	13.7
㈱第一興商	東京	保志 忠彦	803,286	❸	▲4.1	837,928	❸	41.3	592,820	❸	1.4
㈱マタハリー	神奈川	山中 秀晃	606,635	❸	2.6	591,245	❸	27.0	465,605	❸	130.8
三精輸送機㈱	大阪	本多 孟	[8]322,512	❾	(20.3)	268,114	①	▲15.0	315,425	①	▲10.0
ユニバーサル販売㈱	東京	岡田 和生	318,985	❸	389.4	65,177	❸	———	———		———
㈱カプコン	大阪	辻本 憲三	305,915	❸	1272.9	22,283	❸	▲98.5	1,457,846	❸	▲5.9
グローリー商事㈱	大阪	玉森 靖久	277,691	❸	52.3	182,343	❸	▲34.4	277,805	❸	12.2
㈱ナナオ	石川	高嶋 哲	250,997	❸	———	———		———	260,573	❸	9.7
㈱光新星	大阪	当山 隆則	246,851	⓫	▲12.0	280,558	⓫	72.1	163,091	⓫	▲32.3
㈱サノヤス・ヒシノ明昌	大阪	大野伊左男	236,998	❸	▲10.6	265,224	❸	▲0.1	265,361	❸	▲27.3
㈱エス・エヌ・ケイ	大阪	高堂 良彦	222,212	❾	947.7	21,591	❾	▲83.4	130,249	❾	0.8
㈱第一物産	京都	坂本 照子	193,078	❺	▲23.1	251,095	❺	▲5.5	265,638	❺	▲1.1
加賀電子㈱	東京	塚本 勲	188,006	❸	142.6	77,481	❸	38.0	56,152	❸	▲56.5
㈱アムテックス	群馬	中島 権	137,170	⓬	▲21.2	174,039	⓬	29.3	134,578	⓬	▲10.8
日邦産業㈱	愛知	岡屋 裕造	134,753	❸	10.1	122,414	❸	1.3	120,889	❸	55.4
日本ブランズウィック㈱	東京	武智 道雄	106,965	⓫	49.6	71,499	⓫	▲45.5	131,153	⓫	23.9
㈱亜土電子工業	東京	金山 和男	104,868	❸	67.3	62,681	❸	12.2	55,863	❸	22.3
㈱ハピネット	東京	河合 洋	99,963	❸	255.8	28,095	❸	▲73.9	107,826	❸	93.9
㈱シグマ	東京	眞鍋 勝紀	94,412	❸	———	———		———	———		———
㈱アトラス	東京	原野 直也	86,901	❸	1809.9	4,550	❸	▲80.0	22,727	❸	72.6
㈱バンプレスト	東京	杉浦 幸昌	81,937	❷	▲76.2	344,504	❷	3.5	332,833	❷	28.5
プレビ㈱	茨城	梶 格康	59,864	❸	53.8	38,925	❸	6.8	36,453	❸	11.0
㈱セタ	東京	富士本 淳	59,124	❺	▲19.7	73,605	❺	160.9	28,211	❺	▲15.0
㈱タイカン	兵庫	別宮 浩	58,768	❸	▲11.3	66,243	❸	159.8	25,498	❸	33.6
㈱スガイ・エンタテインメント	北海道	鈴木 保男	52,188	⓫	▲3.0	53,795	⓫	71.9	31,113	⓫	7.1
㈱サンワイズ	東京	松下 清	42,383	⓫	20.6	35,153	⓫	13.0	31,113	⓫	7.1
マスセット㈱	東京	鈴木 利生	42,026	❶	▲4.0	43,768	❶	12.2	38,995	❶	▲31.1
中央アルプス観光㈱	長野	野々上 烝	37,215	⓬	108.3	17,869	⓬	▲62.1	47,117	⓬	50.9
マルカ㈱	東京	加藤 定	35,094	❾	49.0	23,559	❾	78.0	13,089	❾	16.7
㈱ワイドレジャー	福岡	菊池 康男	33,054	❷	36.7	24,185	❷	8.6	22,274	❷	▲39.8
㈱アポロ	大阪	段 為梁	31,753	❾	99.9	15,884	❾	▲66.2	47,032	❾	▲8.2
㈱エスケイジャパン	大阪	久保 敏志	30,570	❸	92.7	15,860	❸	153.4	6,257	❸	———
㈱一富士興業	広島	長舗 毅	30,158	❻	30.9	23,047	❻	▲69.4	75,432	❻	28.6
北東商事㈱	北海道	松本 昭	29,321	❸	0.2	29,251	❸	17.7	23,929	❸	225.8
㈱エイブルコーポレーション	東京	熊谷 俊範	29,149	❷	▲16.2	34,770	❷	5.3	33,031	❷	2.1
㈱キョクイチ	愛知	宮地 春男	23,092	❸	———	———		———	———		———
㈱トーワジャパン	東京	正岡 力	26,428	❸	50.6	17,544	❸	▲58.8	42,613	❸	21.5
㈱セントラルレジャーシステム	神奈川	金子 孝運	26,201	❹	0.3	26,128	❹	▲3.7	27,140	❹	▲31.2
ユーズ㈱	東京	加藤 勇	22,173	❷	42.6	15,545	❷	52.3	10,208	❷	▲52.3
東映ビデオ㈱	東京	高岩 淡	20,934	❸	▲32.9	31,119	❸	▲57.2	72,900	❸	▲23.8

会社名	資本金(万円)	従業員(人)	⑰⑯年商(百万円)		増減率(%)	⑯⑮年商(百万円)		増減率(%)	⑮⑭年商(百万円)		増減率(%)
泉陽興業㈱	10,000	280	………	❹	———	———		———	———		———
㈱アルプス	1,000	48	992	❽	14.0	870	❽	35.9	640	❽	———
㈱アミューズ	1,000	15	………	❷	———	———		———	3,861	❷	………
㈱ピーナッツ・クラブ	1,000	42	4,000	❽	………	………	❽	———	———		———
㈱アルノ	2,000	57	2,454	❽	8.1	2,271	❽	▲0.5	2,283	❽	5.1
㈱メッセサンオー	1,400	6	4,177	❺	43.3	2,915	❺	▲3.5	3,020	❺	17.5
㈱伊藤忠産機	20,000	90	………	❸	———	———		———	22,575	❸	▲13.4
ヒューマックス㈱	4,800	33	4,791	❸	▲5.3	5,057	❸	▲3.9	5,261	❸	▲21.4
㈲ギブンレジャーシステム	100	16	946	❷	22.1	775	❷	52.9	507	❷	31.7
㈱岡本製作所	7,800	40	1,800	❸	▲33.1	2,689	❸	168.9	1,000	❸	▲42.2
㈱ママトップ	2,300	70	1,994	❽	39.9	1,068	❽	2.7	1,040	❽	32.5
㈱友栄	1,200	140	2,502	❸	▲19.6	3,112	❸	▲0.2	3,118	❸	0.0
㈱コナミコンピュータエンタテインメント六本木	30,000	………	………	❸	———	———		———	———		———
エイトレジャー物産㈱	6,390	85	3,262	❸	8.0	3,020	❸	▲4.9	3,175	❸	………
㈱さくら	1,000	15	510	❾	▲15.0	600	❾	………	………	❾	………
㈱ケイアンドユウ	5,000	38	………	❸	———	———		———	———		———
㈱ウエップシステム	16,935	101	4,313	❾	28.1	3.367	❾	59.6	2,110	❾	59.8
加賀デバイス㈱	10,000	23	3,104	❸	………	………	❸	———	———		———
㈱セガ・ロジスティクスサービス	20,000	186	………	❸	———	———		———	———		———
㈱プロバックス	1,000	42	1,445	❾	2.7	1,407	❾	………	………	❾	———
㈱特機リース	1,000	8	630	❾	………	………	❾	———	———		———
タスコ㈱	4,000	150	5,511	❻	9.6	5,026	❻	7.9	4,657	❻	15.1
㈱タニガワ	1,000	18	2,400	❸	3.7	2,315	❸	▲4.9	2,435	❸	13.2
㈱タイコー物産㈱	1,000	30	………	❸	———	———		———	500	❸	………
㈱コナミコンピュータエンタテインメント東京	30,000	200	………	❸	———	———		———	———		———
㈱百又	9,900	140	4,905	❶	▲22.4	6,317	❶	▲8.2	6,880	❶	▲5.1
㈱マツイ・ゲーミング・マシン〈M・G・M〉	1,000	52	1,644	❼	44.6	1,137	❼	127.4	500	❼	………
泉陽機工㈱	4,500	45	2,589	❹	▲18.3	3,169	❹	▲31.5	4,623	❹	5.2
システムサービス㈱	1,000	24	3,150	❾	6.6	2,955	❾	1.5	3,000	❾	………
㈱リバーサービス	4,500	32	4,029	❸	52.6	2,640	❸	7.8	2,450	❸	———
ビデオシステム㈱	2,000	70	1,990	❼	1.0	1,970	❼	▲38.4	3,197	❼	▲22.9
光商事㈱	800	………	………	❾	………	………	❾	………	………	❾	………
㈲アミパラ	1,000	27	………	❹	………	………	❷	———	———		———
㈱エフジイエル	1,000	35	1,104	❻	▲15.4	1,305	❻	▲20.8	1,647	❻	27.6
㈲サン・カンパニー	500	8	692	❽	4.5	662	❽	12.2	590	❽	▲6.3
㈱ダイフレックス	34,400	138	8,906	❸	1013.3	800	❸	▲35.5	1,240	❸	33.6
㈱名豊商事	1,000	12	………	❽	———	———		———	………	❽	———
㈱コナミコンピュータエンタテインメント大阪	………	………	………	❸	———	———		———	———		———
㈱コアランド	2,400	20	871	❷	………	………	❷	———	———		———
㈲グッドヒル	1,000	29	………	❷	………	1,200	❷	10.1	1,090	❷	62.7
㈱コインゲーム	1,200	20	1,500	❾	▲1.3	1,520	❾	4.5	1,455	❾	0.3

AM業界関連・法人申告所得ランキング「'96/1決算～'97/1決算」(一部'97/2決算を含む)

会社名	所在地	代表者	(97)(96)申告所得(万円)		増減率(%)	(96)(95)申告所得(万円)		増減率(%)	(95)(94)申告所得(万円)		増減率(%)
泉陽興業㈱	大阪	山田 三郎	19,165	❹	―――	―――		―――	―――		―――
㈱アルプス	兵庫	水野 則男	18,690	❽	320.0	4,450	❽	4.6	4,256	❽	―――
㈱アミューズ	東京	飯島 充実	18,028	❷	―――	―――		―――	23,492	❷	▲77.3
㈱ピーナッツ・クラブ	大阪	吉名 基能	18,011	❽	27.0	14,186	❽	―――	―――		―――
㈱アルノ	秋田	下村 英春	17,775	❽	▲42.9	31,116	❽	32.3	23,522	❽	4.5
㈱メッセサンオー	東京	志村 昇	17,292	❺	98.8	8,697	❺	▲25.0	11,598	❺	▲12.1
㈱伊藤忠産機	東京	吉原 正	16,624	❸	―――	―――		―――	44,714	❸	178.0
ヒューマックス㈱	東京	林 瑞祥	15,220	❸	▲75.4	61,834	❸	32.5	46,679	❸	▲37.6
㈲ギブンレジャーシステム	秋田	金子 義文	15,187	❷	▲15.8	18,044	❷	16.6	15,474	❷	56.0
㈱岡本製作所	大阪	岡本 典之	15,023	❸	56.6	9,592	❸	▲62.0	25,264	❸	▲36.9
㈱ママトップ	静岡	安本 彰雄	14,640	❽	108.6	7,018	❽	▲52.3	14,714	❽	81.3
㈱友栄	東京	内田 博	14,562	❸	22.2	11,915	❸	▲53.6	25,688	❸	▲21.8
㈱コナミコンピュータエンタテインメント六本木	東京	井上 正廣	[5]14,532	❸	―――	―――		―――	―――		―――
エイトレジャー物産㈱	北海道	富田 紀一	14,103	❸	40.9	10,011	❸	5.9	9,453	❸	▲19.7
㈱さくら	大阪	櫨元伊四郎	13,379	❾	▲35.4	20,770	❾	▲21.8	26,478	❾	▲20.4
㈱ケイアンドユウ	大阪	林 謙二	12,722	❷	―――	―――		―――	―――		―――
㈱ウエップシステム	東京	玉手 良光	12,586	❾	1.4	12,413	❾	60.0	7,758	❾	68.3
加賀デバイス㈱	東京	塚本 勲	11,947	❸	82.4	6,550	❸	―――	―――		―――
㈱セガ・ロジスティクスサービス	東京	田子 林七	[11]11,527	❸	―――	―――		―――	―――		―――
㈱プロバックス	広島	平本 将人	11,306	❾	6.5	10.619	❾	▲4.0	11,056	❾	―――
㈱特機リース	岐阜	真鍋佐千江	11,263	❾	▲9.9	12,506	❾	―――	―――		―――
タスコ㈱	東京	上原 義和	11,005	❻	1.6	10,830	❻	▲26.6	14,752	❻	37.4
㈱タニガワ	埼玉	長谷川満男	10,410	❸	53.9	6,766	❸	▲2.6	6,944	❸	▲69.1
タイコー物産㈱	滋賀	名久井俊彦	10,290	❸	―――	―――		―――	4,800	❸	………
㈱コナミコンピュータエンタテインメント東京	東京	北上 一三	[11]10,163	❸	―――	―――		―――	―――		―――
㈱百又	大阪	妹尾 克巳	10,157	❶	24.0	8,188	❶	▲28.9	11,510	❶	▲6.0
㈱マツイ・ゲーミング・マシン〈M・G・M〉	東京	松井 隆	9,499	❼	▲55.8	21,494	❼	50.3	14,050	❼	43.0
泉陽機工㈱	大阪	山田 三郎	9,433	❹	112.3	4,443	❹	▲14.2	5,177	❹	▲63.6
システムサービス㈱	東京	佐藤 隼夫	9,276	❾	▲11.6	10,491	❾	▲1.7	10,669	❾	7.5
㈱リバーサービス	福岡	神宮司憲人	9,238	❸	―――	―――		―――	―――		―――
ビデオシステム㈱	京都	古川 晃司	9,198	❼	▲0.6	9,255	❼	▲7.1	9,964	❼	46.3
光商事㈱	大阪	宮島美代子	8,977	❾	53.1	5,863	❾	▲7.1	6,314	❾	▲5.9
㈲アミパラ	岡山	筒井 雅久	8,962	❹	(93.8)	4,624	❷	―――	―――		―――
㈱エフジイエル	愛知	松本 昭夫	8,929	❻	▲23.2	11,627	❻	12.2	10,362	❻	▲18.7
㈲サン・カンパニー	神奈川	浦上 和三	8,630	❽	40.7	6,135	❽	▲11.4	6,924	❽	32.8
㈱ダイフレックス	東京	三浦 慶政	8,596	❸	83.7	4,680	❸	▲62.2	12,374	❸	30.7
㈱名豊商事	東京	高梨 政己	8,417	❽	―――	―――		―――	5,545	❽	―――
㈱コナミコンピュータエンタテインメント大阪	大阪	樹下 國昭	[11]7,808	❸	―――	―――		―――	―――		―――
㈱コアランド	東京	杉田 安雄	7,789	❷	▲20.4	9,781	❷	―――	―――		―――
㈲グッドヒル	栃木	岡田 明彦	7,755	❷	1.1	[11] 7,673	❷	58.0	4,857	❷	▲24.4
㈱コインゲーム	東京	松永 光司	7,482	❾	▲12.4	8,543	❾	▲38.3	13.853	❾	2.3

会社名	資本金(万円)	従業員(人)	97 96年商(百万円)		増減率(%)	96 95年商(百万円)		増減率(%)	95 94年商(百万円)		増減率(%)
㈱千代田勧業建設	1,200	30	1,374	3	▲15.3	1,622	3	………	………	3	———
パワー・リンク㈱	20,000	8	3,737	9	———	———		———	———		———
東洋テクトロン㈱	5,000	49	1,707	3	4.0	1,641	3	17.2	1,400	3	………
㈱ジェイ・アール・イー	4,000	30	………	6	———	———		———	———		———
㈱ユージン	7,000	20	2,798	3	………	………	3	———	———		———
㈱ユウビス	18,700	153	13,235	8	▲1.9	13,495	8	0.5	13,426	8	0.0
㈱アテナ	3,200	34	1,348	12	32.9	1,014	12	44.9	700	12	22.8
㈱野々部時計店	2,000	5	………	6	………	600	6	0.0	600	6	2.6
東海ランド㈱	600	28	………	11	………	………	11	………	………	11	………
日本ユニカ㈱	10,000	50	………	12	———	———		———	———		———
㈱ギブンアミューズメント	1,000	1	………	7	———	———		———	———		———
㈱アリサカ	3,000	30	1.624	3	8.6	1,495	3	———	———		———
日本オート玩具㈱	1,000	16	970	2	14.1	850	2	▲30.2	1,217	2	………
長野興産㈱	1,000	25	2,762	7	………	………	7	———	———		———
㈱スクラッチ	1,000	30	3,313	10	50.0	2,285	10	36.7	1,672	10	0.7
メディア商事㈱	2,000	13	2,652	9	▲18.0	3,235	9	▲8.4	3,532	9	▲1.9
㈱総商	3,200	40	………	6	———	———		———	3,670	6	29.3
㈱タオ・エンタープライズ	3,000	7	910	12	………	………	12	———	———		———
ユーエス産業㈱	1,000	14	1,974	3	———	———		———	———		———
㈱こまや	1,000	15	………	9	———	———		———	———		———

会社名	資本金(万円)	従業員(人)	97 96年商(百万円)		増減率(%)	96 95年商(百万円)		増減率(%)	95 94年商(百万円)		増減率(%)
㈱オリエンタルランド	1,883,112	2,582	153,923	3	▲1.5	156,272	3	3.8	150,557	3	0.6
㈱東京ドーム	3,285,708	1,200	68,290	1	3.6	65,930	1	▲7.8	71,515	1	0.0
長島観光開発㈱	120,000	1,170	26,735	2	17.6	22,728	2	▲6.6	24,332	2	▲2.3
大新東㈱	120,225	4,195	32,087	3	6.9	30,019	3	9.4	27,445	3	13.6
㈱鈴鹿サーキットランド	200,000	563	20,349	3	▲5.5	21,527	3	▲7.4	23,237	3	▲5.6
㈱よみうりランド	605,303	269	20,381	3	▲9.4	22,487	3	2.7	21,902	3	▲7.4
藤和那須リゾート㈱	630,000	90	8,558	12	42.0	6,024	12	▲7.3	6,500	12	▲5.8
㈱ワールドサファリ	103,630	195	8,194	12	▲1.5	8,319	12	5.5	7,887	12	▲2.6
三井グリーンランド㈱	356,178	111	8,312	3	▲7.0	8,938	3	▲1.0	9,028	3	6.2
㈱鳥羽水族館	10,000	175	5,159	5	67.1	3,088	5	▲37.6	4,946	5	▲12.9
㈱田無ファミリーランド	1,000	110	11,200	3	51.5	7,391	3	▲5.9	7,858	3	1.9
㈱エキスポランド	10,000	145	6,416	3	▲11.7	7,269	3	▲2.0	7,414	3	43.3
㈱ヒルゼン高原センター	9,700	95	2,176	6	………	………	6	………	………	6	………
新東地域開発㈱	135,000	580	9,018	3	▲0.8	9,089	3	24.5	7,300	3	11.2

編集部までご連絡ください。　月刊コインジャーナル編集部　TEL (06) 354−9891

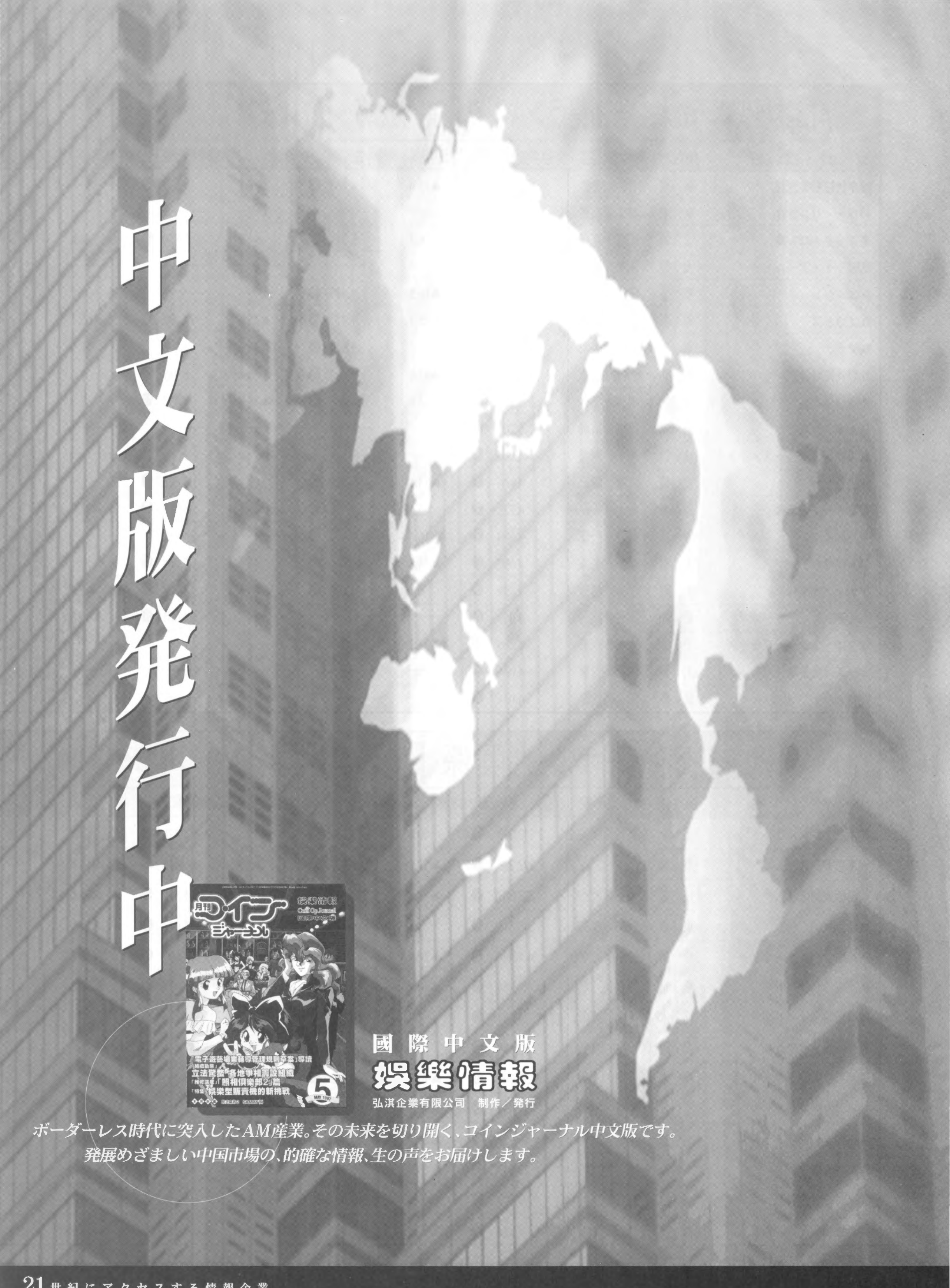
AM業界関連・法人申告所得ランキング「'96/1決算～'97/1決算」(一部'97/2決算を含む)

会社名	所在地	代表者	(97)(96)申告所得(万円)		増減率(%)	(96)(95)申告所得(万円)		増減率(%)	(95)(94)申告所得(万円)		増減率(%)
㈱千代田勧業建設	東京	岩切　健仁	7,395	❸	▲15.6	8,763	❸	▲9.1	9,643	❸	―――
パワー・リンク㈱	東京	西川富士男	7,193	❾	―――	―――		―――	―――		―――
東洋テクトロン㈱	宮城	安藤　克彦	7,130	❸	6.3	6,710	❸	14.7	5,850	❸	31.6
㈱ジェイ・アール・イー	大阪	能美　政彦	7,096	❻	―――	―――		―――	―――		―――
㈱ユージン	東京	田中　延茂	6,716	❸	▲16.5	8,045	❸	―――	―――		―――
㈱ユウビス	大阪	川楠俊太郎	5,768	❽	▲25.3	7,717	❽	▲43.8	13,741	❽	▲65.1
㈱アテナ	東京	中村　栄	5,700	⓬	1.4	5,620	⓬	▲37.9	9,046		51.5
㈱野々部時計店	愛知	野々部真佐恵	5,405	❻	▲42.9	9,462	❻	35.4	6,987	❻	4.6
東海ランド㈱	愛知	栗林　克久	5,260	⓫	5.6	4,983	⓫	▲26.7	6,795	⓫	7.9
日本ユニカ㈱	東京	篠岡　信雄	5,204	⓬	―――	―――		―――	―――		―――
㈱ギブンアミューズメント	秋田	金子　義文	4,988	❼	―――	―――		―――	―――		―――
㈱アリサカ	宮崎	有坂　順三	4,803	❸	▲13.1	5,528	❸	13.4	4,873	❸	―――
日本オート玩具㈱	栃木	船山　正弘	4,721	❷	5.6	4,470	❷	▲5.1	4,708	❷	▲45.9
長野興産㈱	静岡	長野　一郎	4,694	❼	16.5	4,031	❼	―――	―――		―――
㈱スクラッチ	大阪	森田　友久	4,602	❿	▲54.5	10,116	❿	43.1	7,068	❿	―――
メディア商事㈱	大阪	柏　信行	4,228	❾	0.7	4,199	❾	▲0.1	4,204	❾	▲5.8
㈱総商	愛知	木村　雅三	4,091	❻	―――	―――		―――	4,061	❻	▲66.5
㈱タオ・エンタープライズ	千葉	大和久雅史	4,080	⓬	▲51.1	8,348	⓬	―――	―――		―――
ユーエス産業㈱	大阪	森　莞爾	4,056	❸	―――	―――		―――	―――		―――
㈱こまや	兵庫	尾上　芳郎	4,031	❾	―――	―――		―――	―――		―――

遊園地・レジャーランド関係「'96/1決算～'97/1決算」

会社名	所在地	代表者	(97)(96)申告所得(万円)		増減率(%)	(96)(95)申告所得(万円)		増減率(%)	(95)(94)申告所得(万円)		増減率(%)
㈱オリエンタルランド	千葉	加賀見俊夫	2,937,036	❸	60.3	1,832,157	❸	▲15.3	2,162,420	❸	32.1
㈱東京ドーム	東京	林　有厚 <保坂　誠>	292,285	❶	▲51.2	598,373	❶	▲1.6	607,913	❶	▲17.9
長島観光開発㈱	三重	大谷僖美治	227,067	❷	▲18.6	278,822	❷	164.2	105,519	❷	▲38.8
大新東㈱	東京	野口　義和	199,315	❸	8.1	184,416	❸	1.9	181,044	❸	▲25.9
㈱鈴鹿サーキットランド	東京	松田　充史	105,698	❸	▲26.2	143,142	❸	▲22.5	184,803	❸	▲11.2
㈱よみうりランド	東京	関根長三郎	87,835	❸	▲40.5	147,569	❸	115.9	68,350	❸	▲78.2
藤和那須リゾート㈱	栃木	黒木　芳彦	74,287	⓬	4.9	70,842	⓬	105.2	34,528	⓬	187.8
㈱ワールドサファリ	大阪	山本　良継	67,488	⓬	10.8	60,906	⓬	5.7	57,648	⓬	▲15.6
三井グリーンランド㈱	熊本	倉田　稔	57,296	❸	▲16.2	68,372	❸	▲30.4	98,255	❸	▲13.3
㈱鳥羽水族館	三重	中村　幸昭	54,332	❺	▲41.3	92,628	❺	170.5	34,241	❺	▲65.0
㈱田無ファミリーランド	東京	下田　忠雄	36,936	❸	▲28.1	51,348	❸	▲3.1	53,017	❸	▲20.1
㈱エキスポランド	大阪	山田　三郎	22,915	❸	▲25.5	30,775	❸	▲27.4	42,408	❸	▲38.3
㈱ヒルゼン高原センター	岡山	石賀　久	9,397	❻	▲6.7	10,077	❻	▲35.6	15,644	❻	3.7
新東地域開発㈱	東京	野口　義次	8,336	❸	▲60.6	21,165	❸	▲79.0	100,942	❸	▲20.2

関係各社の抽出には慎重を期しましたが、抽出漏れ、誤記載等、お気付きの点があれば、



21世紀にアクセスする情報企業
株式会社コインジャーナル
本　社■　〒530 大阪府大阪市北区東天満2-10-19　マークベストビル4F　TEL.06-354-9891 FAX.06-354-9898
東京支社■　〒150 東京都渋谷区円山町5-4　道玄坂ビル6F　TEL.03-3477-2250 FAX.03-3770-6053

大人から子供までみんなに大人気!!

兵隊さんの綿菓子機

新登場

親しみやすいキャラクター!!
清潔なFRP製!!
自分で作れて大人気!!

簡単に感嘆!
うふっ
大好評!!

●兵隊さん W800×D550×H1720㎜
●わんちゃん W670×D550×H1720㎜
●〒91-52175 ●重量 約35㎏

抜群の汎用性!長期安定稼動

エアーサッカー

ウィ・アー・ザ・チャンプの
メロディーにのって
エキサイティング プレイ!!

サイズ:262cm×127cm

くらしに夢と遊びを…
UA 株式会社 友栄
東京都千代田区三崎町3丁目7番5号
〒101 ☎03(3263)9421(代) FAX03(3263)9476

PEANUTS CLUB

h by $hooter

"h"はスペインに古くから伝わる紋章で、幸運を呼ぶ紋章と呼ばれています。

001

h by $hooter AERO（エアロ）バッグ2ND（セカンド）

OP価格 **36,000円**・19アイテム・72個入

大好評のh by Shooterエアロバッグがさらに充実。パワーアップして登場です。今回はウエストポーチ、ショルダーバッグ、ストラップ付携帯ケース、ウエストベルト付リュック、リュック、4連キーホルダーケース、パスケース、ウォレット、ベルト通し付ミニポーチ、ミニポーチと実用性抜群の10デザインをアソートしました。黒・シルバーの色バリエーションで19アイテムと高インカムは確実です。●サイズ約10.5～21㎝

© 1997（＊）FREEPORT JAPAN

002

h by $hooter メタルスピードウォッチ

OP価格 **39,800円**・8アイテム・80個入

h by Shooterの人気アイテム、ウォッチが装いも新たに登場!!2タイプのデザインで、ブラック・クロームシルバー・マットシルバー・ガンカラーの4色をアソートしました。文字盤の色も黒・青・赤・緑の4タイプ。ベルト部分に入ったロゴマークがさらに魅力を引き立てています。高インカム確実のアイテムです。
●台紙付OPP袋入

© 1997（＊）FREEPORT JAPAN

004

h by $hooter メタルサウンドヘッドホン

OP価格 **37,500円**・5アイテム・75個入

h by Shooterからまたひとつロケをにぎわせるアイテムが登場!!洗練されたスタイルの5タイプのヘッドホンはプレイヤーを熱くさせます。"h"マークがクールに輝きアイキャッチは万全!!高インカム確実のアイテムです。●ヘッダー付OPP袋入（台紙付）

© 1997（＊）FREEPORT JAPAN

003

h by $hooter オードパルファム

OP価格 **38,000円**・3アイテム・100個入

大人気のh by Shooterから注目のアイテム、オードパルファムが登場!!多くの人々を魅了する高価値アイテムです。シルバーにロゴマークが入ったパッケージはアイキャッチ抜群。インカムアップに一役買います。75φヘキサ・スイートなど幅広く使える汎用性の広さも魅力の一つです。●パッケージサイズ5.2×3.2×2㎝

© 1997（＊）FREEPORT JAPAN

006

h by $hooter ストリートTシャツ

OP価格 **35,800円**・9アイテム・72個入

大人気h by shooterからオシャレなTシャツが登場!!黒・白・グレーのTシャツにhと大きく入ったロゴマークが強烈に個性をアピールしています。プロパーアイテムさえも超えた素晴しい仕上がりです。今、最も注目されるアイテム、高インカムは確実です。
●OPP袋入●Lサイズ フリー

© 1997（＊）FREEPORT JAPAN

005

h by $hooter エアロサンダル

OP価格 **30,000円**・5アイテム・80個入

大ブレイク中のh by Shooterから、これからのシーズンにピッタリのサンダルが登場!!シャープなスタイル、大きく入ったロゴマークがプレイヤーを魅了します。タイムリーなアイテムの投入がインカムアップにつながります。
●フリーサイズ

© 1997（＊）FREEPORT JAPAN

007

L'UOMO MUSK WBバッグコレクション

OP価格 **29,800円**・18アイテム・60個入

9つの個性的デザインのミニバッグがそれぞれ2色で登場。絶妙な素材とのマッチングでプロパーアイテムさえも超えたすばらしい仕上がりです。今一番の話題アイテムです。●サイズ約12～23㎝

© 1997（＊）TRYSAIL TRADING CO.,LTD.

L'UOMO MUSK

An admirable elegance that makes us wide-eyed. Authentic elegance has an incredible power which changes the surrounding atmosphere.

Giovanni Giacominin

MILAN ITALY

009

Giovanni（ジョバンニ） Giacominin（ジャコーミン）ミラノバッグコレクションII

OP価格 29,800円・24アイテム・60個入

人気ブランドGiovanni Giacomininから、大好評ミラノバッグコレクションのパート2が登場。よりVIVIDなカラーで注目度はさらにアップ！
●サイズ約12～18㎝

© Giovanni Giacominin

COCO CRYSTY

010

COCO（ココ） CRYSTY（クリスティ） GEMS（ジェムズ）バッグ

OP価格 **29,800円**・20アイテム・60個入

話題のブランド、COCO CRYSTYからあざやかなピンクとブルーのバッグが登場！話題性、注目度、完成度、利益貢献度…どれをとっても完璧です。高インカムが期待できます。●サイズ約13～19㎝

©COCO CRYSTY

008

L'UOMO MUSKアイスジョッキ

OP価格 **30,000円**・5アイテム・72個入

人気のL'UOMO MUSKから、春夏のロケをさわがせる注目のアイスジョッキが登場します。モノトーンのシャープなロゴマークはプレイヤーの視線を集めます。今、注目のアイテムです。
●サイズ約12～23㎝

© 1997（＊）TRYSAIL TRADING CO.,LTD.

PEANUTS CLUB

NEW

ポスター付

Ambassador Roberta®

011 アンバサダ ロベルタ ロマーヌコレクション ルージュ

OP価格 38,000円 • 5アイテム • 100個入

人気の高いアンバサダ ロベルタから注目の5色をアソートしたルージュセットが発売になります。高価値アイテムの投入がインカムアップにつながります。積極的にご使用下さい。7.5×2.1×2.1㎝の化粧箱入

012 アンバサダ ロベルタ monarca（モナルカ）バッグセレクション

OP価格 30,000円 • 8アイテム • 60個入

紺色に赤のトリミングが上品にマッチした魅力的なバッグがアンバサダロベルタから登場です。大きく入ったマークエンブレムがプレイヤーに存在を強烈にアピールします。注目素材の生地を使用し、プロパーアイテムにも決してひけをとらない仕上がりになっています。積極的にご使用下さい。

- サイズ約11.5～19㎝

015 アンバサダ ロベルタ ロマーヌコレクション オードパルファム

OP価格 38,000円 • 5アイテム • 100個入

超人気ブランドのアンバサダ ロベルタから神秘的で華のある香水が登場します。清らかでピュアなイメージ、静寂の中にも温かさを感じる、そんな香りです。インカムアップに必ず貢献します。積極的に投入して下さい。5.3×5×2.5㎝の化粧箱入

014 アンバサダ ロベルタ ロマーヌコレクション ネイルカラー

OP価格 38,000円 • 5アイテム • 100個入

大人気ブランド、アンバサダ ロベルタからネイルカラーが登場！女性の心を魅きつけて離さない、素敵な5色をアソートしました。高インカム確実のアイテムです。積極的に投入して下さい。7.9×3×1.5㎝の化粧箱入

013 アンバサダ ロベルタ ロマーヌコレクション シャドウ

OP価格 38,000円 • 5アイテム • 100個入

高いブランドイメージのアンバサダ ロベルタから華やかな3色のコンビネーションを配したシャドウが発売になります。携帯に便利なケースにミラーとチップをセットしました。女性客を魅きつける強力なアイテムです。4.8×8×1.2㎝の化粧箱入

017 ニコラ バレンチノ ディセンシーシリーズルージュ

OP価格 38,000円 • 5アイテム • 100個入

人気ブランドニコラ バレンチノから女性を魅了するルージュが発売になります。気品高い人気の5色をアソートした注目のアイテムです。若い女性を中心に話題になること必至！インカムアップにお役立て下さい。7.5×2.1×2.1㎝の化粧箱入

016 ニコラ バレンチノ Coral（コラル）バッグコレクション

OP価格 30,000円 • 10アイテム • 60個入

人気のニコラ バレンチノからシーズンにピッタリのホワイトカラーのバッグが登場！白地に紺のトリミングがアクセントを効かせ、より一層上品な仕上がりになっています。涼しいイメージで今シーズンの話題をさらいます。高インカム確実の　　アイテムです。• 11～2.0㎝

NEW

ポスター付

018 ニコラ バレンチノ ディセンシーシリーズ シャドウ

OP価格 38,000円 • 5アイテム • 100個入

人気のニコラ バレンチノから、おしゃれなシャドウが発売になります。上品な3色のコンビネーションを配し、ミラー・チップをセットしました。携帯にとっても便利な魅力いっぱいのアイテムです。

019 ニコラ バレンチノ ディセンシーシリーズ ネイルカラー

OP価格 38,000円
• 5アイテム • 100個入

人気のニコラ バレンチノから、ネイルカラーが登場！エレガントな気分にさせてくれるその色合いは、多くの女性の注目の的。インカムアップにつながるアイテムです。積極的にご使用下さい。7.3×4.3×2.4㎝の化粧箱入

NICOLA VALENTINO
ITALY

020 ニコラ バレンチノ ディセンシーシリーズ オードパルファム

OP価格 38,000円
• 5アイテム • 100個入

人気ブランド、ニコラ バレンチノから、多くの人々に愛されるフレッシュフローラルの香水が発売になります。さわやかで繊細な香りは、ブランドイメージにピッタリです。魅力のアイテムの登場です。

SPACE JAM

SPACE JAM, characters, names, and all related indicia are trademarks of Warner Bros. ©1997
この商品はワーナーブラザースコンシューマープロダクツとのラインセンス契約に基づき・企画・製造されたものです。
発売元　株式会社ピーナッツクラブ

022 スペース・ジャム 2Pグラス

OP価格 **35,000**円・5アイテム・100個入

人気爆発／スペース・ジャムの2Pグラスが登場／カラフルなキャラクターイラストが入って、アイキャッチはバツグンです。インカムアップに貢献するアイテムです。クレーン・プッシャー対応のパッケージ入（落下時の衝撃では破損しません）●パッケージサイズ 7×14×15.5㎝　グラスサイズ約6φ×11.5㎝

※重量の都合により2個口でお届けします。

021 スペース・ジャム プレイヤーズポーチ

OP価格 **34,800**円・12アイテム・72個入

注目の"スペース・ジャム"アイテムの登場です。スポーティなモノトーン・パールエナメル系のバッグを12種類アソートしました。洗練されたデザイン、豊富なアイテムでアイキャッチも抜群／エポキシのロゴエンブレムが魅力をさらにひき立てています。今、最も話題のアイテムです。●サイズ約12〜19㎝

025 ながみみぞうさん

OP価格 **30,000**円
・5アイテム・90個入

長めの耳がチャームポイント／かわいいぞうのぬいぐるみがロケの定番アイテムとしてご使用いただけます。安定したインカムをお約束します。
●サイズ約27㎝

©PEANUTS CULB CO.,LTD. 1997

NEW

023 平成天才バカボン　おでかけポーチ

OP価格 **30,000**円・5アイテム・70個入

人気アニメ"平成天才バカボン"のキャラクターがポーチになりました。細部にまでこだわって仕上の良さはバツグン／プレイヤーの視線を集めます。認知度100%のキャラクターアイテムの投入がインカムアップにつながります。●サイズ約22㎝

© フジオ・プロ/講談社/スタジオぴえろ

天才バカボン

026 ふるさとすずめ村

OP価格 **30,000**円
・5アイテム・90個入

ユニークでほのぼのとしたすずめのぬいぐるみが登場／細部にまでこだわって入念につくりあげています。ロケの定番アイテムとしてご使用下さい。安定したインカムをお約束します。

©PEANUTS CULB CO.,LTD. 1997

NEW
認知度100%のキャラクターアイテム登場!!

024 はじめ人間ゴン ピクニックポーチ

OP価格 **30,000**円・8アイテム・70個入

再び脚光を浴びている"はじめ人間ゴン"のポーチが登場／ボリューム感はタップリ。見て楽しく、使って便利なアイテムです。プレイヤーを必ず満足させ、人気爆発まちがいなし／
●サイズ約22〜27㎝

© そのやま企画・スタジオぴえろ

中は何とバスケット

027 FUWA FUWA ラビットバスケット

（フワ フワ）

OP価格 **30,000**円
・5アイテム・80個入

ボリューム感たっぷりのふわふわのうさぎが登場です。一見ぬいぐるみ、でも何と中はバスケットになっているという価値あるアイテムです。高インカムは確実／積極的にご使用ください。●サイズ約23㎝

©PEANUTS CULB CO.,LTD. 1997

029 ウッドペッカー ツイン カーサンシェード

OP価格 **30,000**円・5アイテム・85ペア

知名度100%の人気キャラクター"ウッディウッドペッカー"のカーサンシェイドが登場／暑い夏の必需品、カーサンシェイドにウッドペッカーのアウトドアなイラストが大きく入ってアイキャッチはバツグン／もちろんコンパクトに折りたため、そのうえなんと2Pセットになっています。●サイズ約45×35㎝●PVCバッグ入約17×17㎝

Woody Woodpecker™ ©1997 Walter Lantz
企画/株式会社アルゴス
発売元/株式会社ピーナッツクラブ

NEW

WOODY WOODPECKER
ウッディ ウッドペッカー
Woody Woodpecker™ ©1997 Walter Lantz

028 ウッドペッカー フィールドポーチ

OP価格 **35,800**円・9アイテム・72個入

世界的人気キャラクター"ウッディウッドペッカー"のアウトドア系のカジュアルなポーチが登場します。ナイロン地にエポキシパーツ・ロゴ入りテープがうまくマッチして一層雰囲気を高めています。高インカム確実のアイテムです。積極的に投入して下さい。●サイズ約14〜21㎝

Woody Woodpecker™ ©1997 Walter Lantz
企画/株式会社アルゴス　発売元/株式会社ピーナッツクラブ

ボリューム感タップリのBIGシリーズ！

030 ツインカンガルー

OP価格 **30,000**円 • 4アイテム • 65個入

ボリューム感たっぷりのカンガルーのぬいぐるみが登場します。大きなリボンをつけ、おなかの袋には子供が入っていて、より一層可愛らしく仕上がっています。ビッグサイズで高品質！貴ロケのインカムアップに貢献するアイテムです。
• サイズ約20㎝

©PEANUTS CULB CO.,LTD. 1997

031 ハッピーベア

OP価格 **30,000**円 • 6アイテム • 76個入

ビッグサイズのクマのぬいぐるみが登場です。誰からも好まれるオーソドックスなデザインは定番中の定番！それぞれアクセサリーやリボンをつけてさらにキュートに仕上がっています。ボリューム感たっぷりでアイキャッチも抜群！ • サイズ約18㎝

©PEANUTS CULB CO.,LTD. 1997

033 ザウルスパペット

OP価格 **29,800**円 • 5アイテム • 60個入

リアルなつくりの恐竜のハンドパペットが登場！IC内蔵で口を動かすと鳴き声がします。バツグンの仕上がりで注目のアイテムとなることは間違いなし。貴ロケのインカムアップに貢献します。 • サイズ約27㎝

©PEANUTS CULB CO.,LTD. 1997

I.C内蔵で鳴きます

032 麻雀パイポーチ

OP価格 **30,000**円 • 4アイテム • 90個入

人気の麻雀パイシリーズに新たにポーチが加わりました。麻雀パイに点棒、サイコロと30種類以上ものデザインをアソートし、とにかく目立ちます。その上、シルバータイプも1ケースに10個セットされています。実用性も高く、プレイヤーを魅きつける強力なアイテムになるでしょう。高インカムは確実です。
• サイズ約10.5㎝〜17.5㎝

©PEANUTS CULB CO.,LTD. 1997

034 スマイリーリボンアニマル

OP価格 **30,000**円 • 5アイテム • 90個入

様々なかわいい動物たちが、カラフルできれいなリボンをつけて登場です。手・足がテディベア風になっていて、仕上がりの良さが光っています。充実のアソート内容ですべて揃えたくなるでしょう。積極的に投入して下さい。 • サイズ約15㎝

©PEANUTS CULB CO.,LTD. 1997

035 ALIEN（エイリアン） 地球侵略テーブルセット

OP価格 **32,000**円 • 7アイテム • 80個入

人気爆発"エイリアン"のテーブルセットが登場です。実用性抜群のフタ付マグカップ、ティーポット・スプーン付シュガーポット、塩・こしょう入れ、キャンディポットをアソートしました。斬新なエイリアン、UFO、惑星のデザインはインパクトも強烈！高インカム確実のアイテムです。クレーンプッシャー対応のパッケージ入（落下時の衝撃では破損しません）

重量の都合により2個口でお届けします。

©PEANUTS CULB CO.,LTD. 1997

人気のエイリアンシリーズ！

036 ALIEN（エイリアン）クロック

OP価格 **29,800**円 • 5アイテム • 60個入

シルバーがいい雰囲気を出しているエイリアンの置時計です。5デザインをアソートし、全部手に入れたくなるアイテムです。人気のエイリアンアイテムで高インカムは確実です。クレーンプッシャー対応のパッケージ入り。（落下時の衝撃では破損しません） • サイズ約11㎝

©PEANUTS CULB CO.,LTD. 1997

037 ALIEN（エイリアン）エアーホッパー

OP価格 **30,000**円 • 9アイテム • 90個入

人気のエアーホッパーシリーズから一見こわそうだけど何だか親近感のわいてくるエイリアンが登場です。鳴き笛が内蔵されているので体を押さえると"ピーピー"と鳴きます。遊び方は色々…。人気アイテムの投入がインカムアップにつながります。 • ふくらませた時のサイズ約1m
• パッケージ入 • 1ケースに1個ポンプ付

©PEANUTS CULB CO.,LTD. 1997

バラエティに富んだぬいぐるみが バリューシリーズから 続々登場!!

039

ファンシーリアルキティーズ

OP価格 **25,000円**・6アイテム・100個入

ファンシーでリアルな仕上がりが魅力的なこのぬいぐるみがおすわりポーズで登場です。カラフルなリボンが一層可愛らしさを演出しています。プレイヤーの心を熱くし、人気アイテムとなることは確実／貴ロケの定番アイテムとしてご使用ください。●サイズ約14㎝

©PEANUTS CULB CO.,LTD. 1997

038

プリティ ことりクラブ

OP価格 **25,000円**・7アイテム・100個入

バリューシリーズに、手ごろの小鳥たちが仲間入り／あひる、白鳥、ヒヨコ、カモメとそろって内容充実。インカムアップに貢献するアイテムです。積極的にご活用ください。
●サイズ約14㎝

©PEANUTS CULB CO.,LTD. 1997

040

TEDDY SWEETIE（テディ スウィーティー）

OP価格 **25,000円**・10アイテム・100個入

バリューシリーズにテディベアタイプのクマのぬいぐるみが加わりました。ベロアの質感がイメージとピッタリマッチして上品な仕上がりになっています。10アイテムをアソートし、内容充実／安定したインカムが期待できます。●サイズ約15㎝

©PEANUTS CULB CO.,LTD. 1997

041

野ねずみ ちゅー太

OP価格 **25,000円**・6アイテム・100個入

大きな耳がチャームポイント。仕草がとってもプリティな野ねずみのぬいぐるみです。高品質＆ロープライスで貴ロケのインカムアップに貢献します。定番アイテムとしてご使用ください。●サイズ約14㎝

©PEANUTS CULB CO.,LTD. 1997

042

ごしごしあらいぐま

OP価格 **25,000円**・4アイテム・100個入

オーソドックスで、高い完成度を誇るあらいぐまのぬいぐるみです。手にはいろいろな食べ物をもっていて、とってもプリティ♡手触りもソフトで誰からも好まれるアイテムです。ロケの定番としてご活用下さい。●サイズ約15㎝

©PEANUTS CULB CO.,LTD. 1997

043

あまえた モンモン

OP価格 **25,000円**・5アイテム・100個入

手ごろなサイズのおさるのぬいぐるみがバリューシリーズから登場／ひも付き吸盤がついているので、どこにでもペタッとくっつけられます。とってもキュートな表情で、全てそろえたくなってしまうでしょう。高インカム確実のおすすめアイテムです。
●サイズ約16㎝

©PEANUTS CULB CO.,LTD. 1997

吸盤で
くっつきます

044

TEDDY BOO（テディ ブー）

OP価格 **25,000円**・5アイテム・100個入

好評のバリューシリーズに、キュートなブタのぬいぐるみが手ごろなサイズで登場です。カラフルでテディベアタイプのつくりがオシャレ／細部にまでこだわった仕上がりの良さが光ります。高インカム・高収益にお役立てください。●サイズ約15㎝

©PEANUTS CULB CO.,LTD. 1997

PEANUTS CLUB

ポスター付 046

046 わんこ物語

OP価格 **25,000**円・5アイテム・100個入

コミカルでユーモラスな犬たちが、手ごろなサイズでバリューシリーズから登場！5アイテムをアソートして、どれも個性的で目立ちます。貴ロケのインカムアップに一役かいます。ぜひ積極的にご使用下さい。●サイズ約14cm

©PEANUTS CULB CO.,LTD. 1997

045 フレンドリーワンワンCLUB

OP価格 **25,000**円・5アイテム・100個入

非常に高い完成度を誇るイヌのぬいぐるみです。誰からも好まれるスタイルはまさに定番！オーソドックスなタイプのぬいぐるみはシーズンを問わずいつでも安定したインカムが期待できます。●サイズ約15cm

©PEANUTS CULB CO.,LTD. 1997

ポスター付 045

047 すすめ ヒーローズー

OP価格 **25,000**円・7アイテム・100個入

バリューシリーズからお茶目なヒーローが登場です。スプリング&吸盤でどこでもピタッとくっつけられます。ゆらゆらとゆれている姿はまさに空飛ぶヒーロー！プレイヤーのハートをつかみます。●サイズ約16cm

©PEANUTS CULB CO.,LTD. 1997

ポスター付 047

吸盤でくっつきます

ポスター付 048

048 にじいろかえる隊

OP価格 **25,000**円・6アイテム・100個入

カラフルなベロア素材のかえるのぬいぐるみが登場です。発色よく、アイキャッチはバツグン！手触りもとってもソフトで、ロケの人気アイテムになるでしょう。●サイズ約14cm

©PEANUTS CULB CO.,LTD. 1997

人気のペンギン島シリーズのNEWアイテムに注目！

ポスター付 050

050 ペンギン島 リップルポーチ

OP価格 **30,000**円・10アイテム・80個入

ペンギン島シーズン到来！人気シリーズから夏にピッタリのシースルーのバッグが登場です。涼しいチェック柄、ペンギンイラストがプレイヤーをひきつけます。実用性が高く、高インカムが期待できるアイテムです。今年の夏もペンギン島で決まり!! ●サイズ約11.5～17cm

©PEANUTS CULB CO.,LTD. 1997

049

049 ペンギン島 クリアシステムノート

OP価格 **38,000**円・5アイテム・100個入

大好評！ペンギン島シリーズから注目のアイテムが登場です。カバーがクリアタイプになったオシャレなシステム手帳。かわいいイラストも入ってアイキャッチは抜群！ぜひ他のペンギン島アイテムと同様、インカムアップにお役立て下さい。

©PEANUTS CULB CO.,LTD. 1997

掲載商品はほんの一部です。詳しくはカタログをご請求ください。豊富な商品を取り揃えています。

アクセスすれば得する 景品情報満載！ **P.F.N** PEANUTS CLUB FAX NET WORK ▶ FAXナンバー **06-789-6000** にアクセスして下さい。

企画・製造 発売元 PEANUTS CLUB 株式会社ピーナッツクラブ

本社 〒577大阪府東大阪市御厨南2-1-33 TEL06-789-1133(代) FAX06-789-2226

大阪支社 〒541大阪府大阪市中央区伏見町2-1-1住友銀行高麗橋ビル6階 TEL06-233-0567(代) FAX06-226-1616

東京支社 〒108東京都港区高輪2-21-38大野高輪ビル TEL03-3444-2177(代) FAX03-3444-2181

景品を通して、さまざまな楽しみを提供していきたい。それがピーナッツクラブの姿勢です。そのためにもヌイグルミは勿論のこと、新しいきりくちの景品を開発していきます。

お申し込みは今スグ フリーダイヤルかFAXで 0120 FreeDial **0120-23-2465**

受付時間AM10:00～PM5:30 FAXは24時間受付

※掲載商品はサンプルにつき、実際の写真とは若干異なる場合があります。また、品質向上の為、予告なし仕様を変更する場合がございます。ご了承下さい。

※掲載商品は全てPL法に基づく保険に加入しています。

ご注文はお電話でこちらへどうぞ 0120-030-905

メキシコ

ホームページ、盛り上がっております。

http://www.wind.co.jp/mexico/

EGYPT

◆エジプトキーホルダーセット◆
100コ入 12,000円
（4種類、各25コ入）
75φ対応

ゴジラ

©東宝・東宝映画・ウィルビィ

MINIMINI

ミニミニマニキュア　@100円

★メキシコオリジナルセット品

75φ対応	ベストチョイスセット	100コ入	20,000円
75φ対応	スペシャルプライスセット	100コ入	10,000円
75φ対応	アクセサリーセット	120コ入	30,000円
75φ対応	スペシャルアクセサリーセット	100コ入	27,000円
75φ対応	特価アクセサリーセット	100コ入	12,800円
75φ対応	徳用セット（カプセル、消費税、送料込）	100コ入	15,000円
75φ対応	高級セット（カプセル、消費税、送料込）	100コ入	20,000円
75φ対応	景品セットA（大人向）	100コ入	15,000円
75φ対応	景品セットB（学生向）	100コ入	12,000円
75φ対応	景品セットC（子供向）	100コ入	8,000円
75φ対応	超お買い得セットVol.2&3	各100コ入	各5,000円
ヘキサ対応	ハイグレードセットクラウン	80コ入	30,000円
ヘキサ対応	メイクアップセット	100コ入	28,600円
ヘキサ対応 メンズ&レディース	ヘキサ用景品セット（@100円コース）	各50コ入	各5,000円
ヘキサ対応 メンズ&レディース	ヘキサ用景品セット（@200円コース）	各50コ入	各10,000円
ヘキサ対応 メンズ&レディース	ヘキサ用景品セット（@300円コース）	各50コ入	各15,000円
キーチェーン対応	ベストチョイスラッキーバッグ	100コ入	23,000円
キーチェーン対応	スペシャルプライスラッキーバッグ	100コ入	15,000円
キーチェーン対応	ラッキーバッグ	100コ入	18,800円
キーチェーン対応	ニューラッキーバック	100コ入	18,800円
クレーン対応	ラブリィバスケット3	90コ入	27,000円
クレーン対応	ラブリィバスケットJr.	50コ入	15,000円
クレーン対応	激安ラブリィバスケット	90コ入	17,000円
円錐パック対応	ｽﾍﾟｼｬﾙﾌﾟﾗｲｽドリームセット（円錐ﾊﾟｯｸ入）	50コ入	16,000円
円筒カプセル対応	レインボーﾊﾞﾗｴﾃｨｰｾｯﾄ（円筒ｶﾌﾟ入）	100コ入	28,600円
100φ対応	100φアソートセット	50コ入	10,000円
マルチ対応	マルチカラーカプセルセット（ｶﾌﾟｾﾙ込）	100コ入	18,000円
スイートランド対応	お菓子本舗セット	4,000コ入	28,000円

★すべてのセット商品はご要望により内容の変更は可能です。お申し付けください。

メキシコは下記の事をお約束します。

1 午後3時までのご注文は在庫のある物に限り当日に出荷します。
2 商品に不良、電池切れ、数の間違いの無い様、徹底します。
3 単品商品は可能な限り、小ロットに対応します。

セット品の内容は上記フリーダイヤルでお気軽にお問い合わせ下さい。

ご存じですか

カプセル詰め手数料はいくつでも**無料**です

景品のご注文が3万円以上の場合、**送料無料**です（沖縄、離島の場合は5万円以上です）

メキシコ

ご注文はお電話でこちらへどうぞ　0120-030-905

セメタリーキーホルダー　@100円

がいこつリング　@180円

新商品　抽選機　福引のど定番

こんなに可愛いデザインで登場

ガラガラポン抽選機

抽選玉付
白玉　40コ
赤玉　5コ
青玉　5コ
黄玉　5コ
緑玉　5コ
合計　60コ

最多使用玉数　250コ
サイズ　235×130×190mm

ガラガラポン抽選機　@1,800円　景品ではありません。

ゴリラキーホルダー　@100円

ニューコインパース　@80円

エレガンスホルダー　@320円

エメラルドエイリアンキーホルダー
@180円

がいこつキーホルダー　@100円

エイリアンキーホルダー
40コ入　7,200円

Mexico
IMPORTER&WHOLESALER

輸入雑貨卸売商社　株式会社　メキシコ
群馬県高崎市小八木町2038-3
TEL 0273-63-9000（9:30～17:30）
FAX 0273-63-3231（24時間受付）

※表示価格には消費税は含まれておりません。
※商品の仕様は改良の為予告無く変更する場合があります。

下記Webサイトにて最新の様々な情報を提供しております。
URL　http://www.wind.co.jp/mexico/

振込先
第一勧業銀行 高崎支店　当座 0109028（株）メキシコ
高崎信用金庫 南支店　普通 0142722（株）メキシコ
*商品お申込者名義でお振込ください。

ニューモデル誕生

ピカデリーシリーズ

手荷物も乗せられるワイドテーブル
大当り、スタート表示ランプ(オプション)

搭載機種例

アレジン

今、パチンコをしのぐインカム

特報!!

盤面交換OK

CR麻王伝説

CR竜王伝説Z

CRフィーバービッグパワフルFX

CR大工の源さん

CR競馬天国

CRコマコマ倶楽部3

CR花のもぐら組

CRダウンタウン劇場

その他の搭載盤面も
豊富に取りそろえております。
お気軽にお問い合わせください。

パチスロゲーム機

話題の
人気機種
搭載

ニューパルサー

ピンクパンサー

フリッパー3

総発売元
有限会社 サンキョーベスト 〒341 埼玉県三郷市早稲田6-31-30 TEL.0489-58-9099 FAX.0489-58-9105

High Income SELLECTION

ザ・イレブンvol.6

100個入り OP価格¥49,800

11タイプ、カラーリングを含め50種類以上B&Fが贈るハイセンスウォッチの決定版。内容は、その都度変更されます。

Polo Club 折りたたみ傘

60個入り OP価格¥28,000

折りたたみ時 38cm

ワンポイントロゴが持つ人のセンスを感じさせます。
ワンタッチで開きます。

スイートベリートラベルセット

72個入り OP価格¥32,000

タテ24×ヨコ10×厚み4.5

可愛いイチゴ柄の身だしなみ６点セット

オープントップカー（1/43）

96個入り OP価格¥30,000

箱サイズ 12.5×6×5.3（cm）

カーマニア必須アイテム！

カーアクセサリー

100個入 OP価格¥19,000

5種／約4～8cm

カーライフの必須アイテム登場。

スペシャル50

フィフティ

50個入り

OP価格¥24,800

今度は50タイプ。ヤングからアダルトまでオールマイティーのSPアソート！ 内容はその都度変更されます。

Polo Club振子時計

60個入り

OP価格¥29,800

箱サイズ 26×16×4(cm)

まさにグレートポロの掛け時計。
いつまでも洗練された時を刻みます。

ハイインカムコーディネーター

B&F

株式会社ビーアンドエフ

〒156 東京都世田谷区船橋1-13-19

アミューズメント事業部 TEL03-3427-1239 FAX03-3427-9400/カラオケ事業部 TEL03-3427-0766 FAX03-3427-7400

KATO's

TROPICAL FRUIT
トロピカルフルーツ

近日発売!

メダルゲーム
トロピカルフルーツ

スロットマシンの
概念をかえた
ニュースロット登場

仕様
●幅 650×奥行き 600×高さ 1,830mm
●重量 85kg
●消費電力 200w

ポカポカ・サタン

モニターを叩け　サタンを叩け

仕様
●幅 1,280×奥行き 1,200×高さ 1,860mm
（分割可能）
●重量 200kg　●消費電力 380w
●標準 1人プレイ・100円
2人プレイ・200円

PAT.P

Dynamite series

第1弾
冒険島2

盤面のみ販売中!
ダイナマイトショットスーパー

ダイナマイト
ショットセブン

第2弾
CR・大工の源さん

ダイナマイト
ショットスーパー2

盤面のみ
販売開始!

ダイナマイト
ショットエイト

ダイナマイト
ショットスペシャルツー

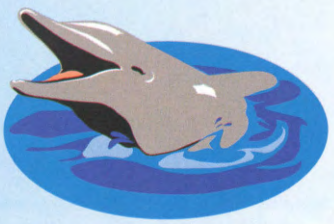
共通仕様/●幅700×奥行き500×高さ1,540mm（看板含む）　●2ウェイ方式、標準仕様25¢（5¢への変更可）　●標準プレイ料金=1メダル5カウントの持ち時間制

本社工場／東京都世田谷区北烏山6丁目24番13号
〒157　☎(03) 3307-1221(代)　FAX(03)3309-1760
KATO's

イルカを操り、景品をゲット!!

Tropical Dream

トロピカルドリーム



使用カプセル

φ150
カプセル

仕様
●幅1,200×奥行き1,090×高さ2,241mm
●重量270kg
●消費電力/最大400w

スウィングボール Swing Ball

使用カプセル

φ150
カプセル

3人同時プレイ

仕様
●幅1,598×奥行き1,511×高さ1,998mm
●重量200kg
●消費電力/最大450w
PAT.P

画期的なオリジナル名刺印刷機

ドリームカード

当社より好評発売中

新感覚オリジナル名刺印刷機
ドリームカードの

新機能9ポイント!

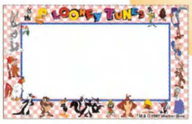
1 多彩な文字表現が可能
2 おみくじ付で待ち時間も楽しい
3 楽しいアイテムでリピーターを確保
4 低ランニングコスト
5 音声ナビゲーションで迷い知らず
6 先進のタッチパネル
7 将来の拡張性バツグン
8 メンテナンスレス
9 高級感のある素材を使用

1台で2度楽しい。

楽しみその1 その場でオリジナル名刺が楽しく簡単にプリントアウト。

楽しみその2 プリントの待ち時間が[おみくじタイム]に早変わり!

ルーニー・テューンズシリーズ 発売中



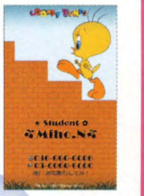
ルーニー・テューンズ オールスター

バックス・バニー

トゥイティー
(ハッピー[2]、ラッキー[2])

タスマニアン・デビル

ロード・ランナー&ワイリー・コヨーテ



トゥイティー
(ステップアップ)

おしゃれなデザインカードを6種類ご用意。レイアウトも文字も好みに合わせてセレクト!だから、オリジナル名刺がいろいろ作れます。

Option プラス ●ニーズにマッチしたオプショナル対応●季節にあわせてカードデザインを交換●設置条件に応えたフリーコンストラクションが可能。

〈ドリームカード仕様〉
●出荷時設定300円8枚 ●価格設定100・200・300円設定可能 ●枚数設定4〜10枚設定可能 ●カードサイズ 55mm×90mm ●カードデザイン6種類●カード印刷 4色印刷済み(印字は黒一色) ●印刷所要時間 入力終了後、約20秒(8枚時) ●機械サイズ W:620×D: 680×H:1,645 ●電源 AC100V 50/60Hz ●重量・消費電力 300W
※仕様、カードデザインは一部変更することがあります。

超 SEAL PRINTER

JOY Stand

ジョイスタンド TM

JOY STAND 東京物語 Tokyo Story

メガロシティー TOKYO!!

近日発売予定

●バック(背景写真)・メッセージも充実!!
他では撮れない限定バージョンだよ。

フレーム

●「オリジナルを作ろう!」を選択するとフレームとバックを別々に選べます。

※仕様は予告なく変更することがあります。あらかじめご了承ください。

製造開発元:太平技研工業(株)

お問い合わせは…
パワー・リンク株式会社
〒103 東京都中央区日本橋室町2-3-16 三井6号館
TEL:03-3231-0871 FAX:03-3231-0869

SPARK CHALLENGE

スパークチャレンジ

超弩級の火花がスパーク!!

パーティゲームの主役はもらった!

ゲーム方法は一目瞭然

◆ジョイスティックを上下に操作し、2本のアームでコースをはさむようにして、ゴールを目指します。
◆どちらかのアームがコースに触れると火花が散りゲームオーバーとなります。

〈スパークチャレンジ仕様〉
●機械サイズ W: 1,280×D: 1,280×H: 2,055●重量 約200Kg ●定格周波数50/60Hz ●消費電力 約385W (MAX約450W) ●景品収納数32個 (各コーナー8個)
※仕様、デザインは一部変更することがあります。　製造開発元　大平技研工業(株)

近日発売!

プレートメモリー

©1997 VISCO CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED

最新プリント自販機登場!!

名刺、スタンプ、シールじゃあもう満足できない!

いろんな写真をプレート化しちゃおう!

フレーム充実!!

●その場での撮影画像を取り込むのはもちろん、手持ちの写真・絵ハガキ等、デジタルカメラからの画像もOK!　●写真は約3cm×3cmの四角形のプラスチックプレートに加工されます。(もちろんオートメーション!) ●キーホルダー用ボールチェーンとホルダーが商品と一緒に出てきます。●オリジナルの写真をキーホルダーに!

プレート活用例　●乳幼児やペットの写真 ●記念写真(旅行写真・結婚写真・スナップ写真) ●自分で描いた絵や好きな絵ハガキ等

●使用電源:AC100V±10(50/60Hz) ●消費電力:260W ●本体重量:210kg ●本体外形寸法(mm):幅950×奥行き800×全高1,830　※仕様は予告なく変更することがあります。あらかじめご了承ください。

ハイしーる™

日付・英字入力機能付

Tapioca® © OSAMU HARADA

ドーナッツチェーン店でおなじみ!

全16フレーム
カーテン・ポスター付
好評発売中

Prodused by オオイケ

仕様
外形寸法:W450×D610×H1,550
重量:78Kg
消費電力:200W
製造開発元:(株)サンワイズ

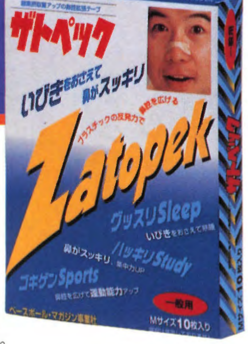
7月発売予定!

呼吸が楽になる
鼻孔拡張テープ

Zatopek

ザトペック

各種プライズ機用景品にも対応



★イビキ、鼻のつまりをスッキリ解消!
★酸素摂取量UPでスポーツ快調!!
●100個入 OP価格¥30,000

※パッケージは予告なく変更される場合があります。

お問い合わせは…

パワー・リンク株式会社
〒103 東京都中央区日本橋室町2-3-16 三井6号館
TEL:03-3231-0871 FAX:03-3231-0869

この夏は定番機種の充実が決め手です。

3人同時プレイ!!

LUCKY COUNT
ラッキーカウント

25Φメダル対応

●寸法(H.W.D) 1,800×1,200×1,150
●電源電圧 AC100V
●消費電力 150W
●重量 145kg
●1BET=メダル3枚(標準)1～4枚変更可
PAT.P

MAGICAL 9 DOORS
マジカル ナイン ドアーズ

75Φカプセル 65個収納

●寸法(H.W.D) 1,910×995×765
●電源電圧 AC100V
●消費電力 150W
●カプセル仕様 75Φ
●重量 150kg
●ゲーム料金 100～500円変更可
ペイアウト率調整可

Fancy World
ファンシーワールド

メダル貸出機構付(100円専用)

●寸法(H.W.D) 1,900×1,400×1,400
●電源電圧 AC100V
●消費電力 150W
●重量 195kg

つかんでぽんVSタイプ

カプセル

●寸法(H.W.D) 1,860×1,170×1,000
●電源電圧 AC100V·320VA·50/60Hz
●▽非対象

メダルの数当てゲーム なんまいあるかな？

25Φメダル対応

●寸法(H.W.D) 1,457×605×660
●電源電圧 AC100V
●消費電力 55W
●重量 56kg
●1BET=1～5枚変更可
PAT.P

つかんでぽん シングルタイプ

1人用タイプ

カプセル

●寸法(H.W.D) 1,700×665×950
●電源電圧 AC100V·280VA·50/60Hz
●▽非対象

アーケード

TINY HOCKEY
タイニー ホッケー
ニューバージョン

●寸法(H.W.D) 740×766×1,300
●電源電圧 AC100V ●消費電力 55W ●重量 76kg
●ゲーム料金 標準100円(Dipswで変更可)

おこのみクレーン いらっしゃい

クレーン

●寸法(H.W.D) 1,365×860×615
●電源電圧 AC100V
●消費電力 80W ●重量 70Kg
●ゲーム料金 標準100円(Dipswで変更可)

FLASH&SOUND
フラッシュ&サウンド

75Φカプセル 60個収納

●寸法(H.W.D) 1,535×600×600
●電源電圧 AC100V
●消費電力 25W
●カプセル仕様 50Φ
●重量 50kg
●ゲーム料金 標準100円(1～4プレイ)

ドッカンゲーム

カプセル

●寸法(H.W.D) 1,590×610×480
●電源電圧 DC24V·65VA
●使用カプセル 75Φ
●▽非対象

ワンワンのパックンボール

カプセル

●寸法(H.W.D) 1,740×660×590
●電源電圧 AC100V·65VA·50/60Hz
●▽非対象

KOMAYA 株式会社 こまや
TEL 078-412-2121(代) FAX 078-412-3851
〒658 神戸市東灘区魚崎南町6丁目10番4号

ROBOLETTE 1

ロボレットワン

用途様々!
ロボレットシリーズ
勢揃い

ロボレットワン メダル仕様

特徴

1 業界初のロボット筐体使用により、アイキャッチ効果抜群

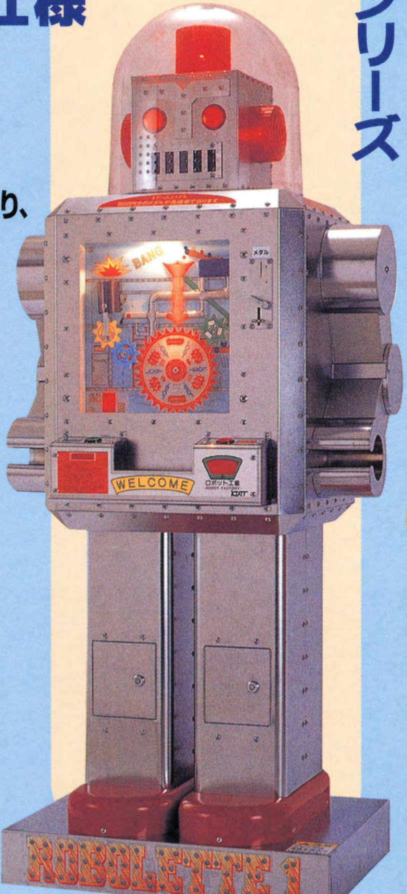
2 挨拶ロボットとしての使用可（頭部を左右に振りながらのアクション＋音声）

3 ゲーム内容の変更可

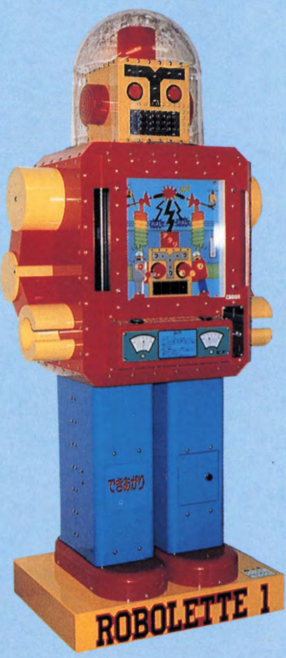
4 コンパクトサイズでスペースへの配置が可能

SPEC

- ●電源電圧 AC100V50/60Hz
- ●消費電力 45W
- ●外形寸法 H1600 W680 D500(m/m)
- ●重量 54kg
- ●メダル容量 2,500枚以内

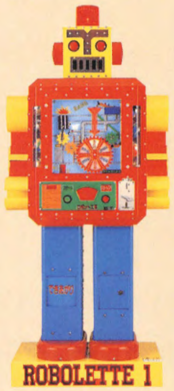


ロボット発電所



ロボット工場

H 1550
W 680
D 450
(m/m)



H 1580
W 670
D 450
(m/m)
JAMMA規格仕様

ロボットビデオ筐体

メダル使用新登場!!

（各ロケーションにて、高インカムを記録中）

お客様の回転率アップで売上げも大幅に増加。現在、当社ロボレット1をご使用いただいているお客様には、格安で改造キットをご用意しております。
お気軽にお問い合わせ下さい。

セガ中古機

売ります！ 買います！

セガ中古機 販売 代理店

業社卸専門 格安!!

セガの商品はすべて入ります。
なんなりと御問合わせ下さい。

注）セガ以外の商品は原則的に扱いません!!

発売元 KNT 北日本通信工業（株）

本社 〒962 福島県須賀川市横山町81 TEL0248-75-2877 FAX 0248-75-2686

営業本部 TEL0248-72-9151 FAX0248-75-2686

ロケーションにきらめきを…

あふれる高級感、男の逸品
エクストラ メンズレザーウォッチ
100個 **OP価格¥49,800**

気品あふれるハイクオリティウォッチ
レディースウォッチアソート
100個 **OP価格¥49,800**

Watch Clock

クリアーウォッチ
100個 **OP価格¥50,000**

夏、急加速!タイムリーアイテム!
アソートウォッチ サマー
60個 **OP価格¥30,000**

Watch & Clock

置時計セット
60個 **OP価格¥30,000**

ロケに映えるオールメタル製!
メタルベルトウォッチ
100個 **OP価格¥49,800**

かわいさ抜群マウスリングにアナログタイプ登場!
マウスリングアナログウォッチ
(ケース入り) 50個 **OP価格¥25,000**

MARUKA
マルカ株式会社 AM部

本　　社　〒111 東京都台東区橋場1-2-1　TEL 03-3872-9767 FAX 03-3872-5051
福岡営業所　〒812 福岡市博多区比恵3-61マルカビル　TEL 092-414-0320 FAX 092-413-2199
※福岡営業所の住所が変更になりました。ご注意下さい。

ラブラブパワー全開!!

9月発売予定

©（有）MOSS

MARUKA
マルカ株式会社　AM部
本　　社　〒111 東京都台東区橋場1-2-1　TEL 03-3872-9767　FAX 03-3872-5051
福岡営業所　〒812 福岡市博多区比恵3-61マルカビル　TEL 092-414-0320　FAX 092-413-2199
※福岡営業所の住所が変更になりました。ご注意下さい。

かせごうロケーション!

Liberty Heart リバティハート

12種 96個 **OP価格¥30,000**

コンスタントに稼げます♡ バツ丸シリーズ!

バッドばつ丸 大型容器セット

9種 88個 **OP価格¥26,800**

©'93,'95 SANRIO CO.,LTD.

バッドばつ丸 75φカプセル用セット

8種 136個 **OP価格¥26,800**

©'93,'95 SANRIO CO.,LTD.

バッドばつ丸 缶カンセット

4色 8種 150個 **OP価格¥24,800**

©'93,'96 SANRIO CO.,LTD.

おいしく食べて、モリモリ健康!

ヘルシーキャンディセット

8種アソート 1060個 **OP価格¥16,000**

売れスジ商品たっぷりアソート、おいしくてお得なセットです!

コンビニ菓子セット

約1650個 **OP価格¥30,000**

サンリオ バージョン

やはり強い、サンリオ人気!
納入ロケで圧倒的なインカム率達成!!

販促用POPプレゼント!
(配布は7月の予定です)

(株)アイ・エム・エス H1,900×W1700×D1000mm ©'76,'93,'97 SANRIO CO.,LTD.

マルカ株式会社 AM部

MARUKA

本　　社　〒111 東京都台東区橋場1-2-1　TEL 03-3872-9767 FAX 03-3872-5051

福岡営業所　〒812 福岡市博多区比恵3-61マルカビル　TEL 092-414-0320 FAX 092-413-2199

※福岡営業所の住所が変更になりました。ご注意下さい。

夏本番！熱く

AMERICAN GAME FISH

夏！本格バスフィッシング シーズン到来！

人気大ブレイクの予感！

BASS

ブラックバス タオル アソート ©KOJI YAOITA
パッケージサイズ(mm)
9種 90枚入り **OP価格¥30,000** 180×110×50~130×100×40

ブラックバス ミニクッション ©KOJI YAOITA
サイズ(mm)
4種 100個入り **OP価格¥30,000** 300×300×100

有名ブランド香水と高級ジュエリーをアソート!ロケのグレードを1ランクアップ!

ブランド トワレセット

多種アソート 62個 **OP価格¥30,000**

景品レベルを越えたビッグサイズ&ハイクオリティ!

ヨーロピアンバッグセット

4種アソート 100個 **OP価格¥30,000**
サイズ(mm) 300×200×100

大人気 御礼申し上げます！ おもしろ消しゴム シリーズ!!

スウィートランド

おもしろ消しゴムセット・決定版

たっぷりアソート 600個 **OP価格¥20,000**

スウィートランド

おもしろ消しゴムセット～美味しんぼ～

11種 600個入り **OP価格¥23,000**

スウィートランド

らぶりぃ文具セット・決定版

いろいろアソート 500個入り **OP価格¥24,000**

トークン方式の決定版

TWIN CB-2000
CB-1000

現状のマンネリ化したロケーションからの脱皮

コインBOX

コインBOX1台で2台のTV筐体を2WAYに!!

特許出願中

TWIN CB-2000
仕様：670(H)×100(W)
×640(D)

アーケード、体感ゲームなどにご利用いただける★コインBOX CB-1000もございます。

CB-1000
仕様:600(H)
×80(W)×305(D)

特　徴

■右側の筐体と左側の筐体のコイン枚数を別々に設定できる通信タイプ
■最高9CREDIETまでPOOL可能
■カウンターは左右のクレジット・コイン枚数、計3機搭載
■コインIN枚数は1枚から最高99枚まで設定可能

特徴

ボーナスゲーム(リーチ目有り)

BIG BONUS

大当り毎に連チャン数を自動抽選します。(1回～20連チャンデジタル表示)
※ボーナスゲームは777が連チャン回数分強制的に当たります。

SUPER BIG BONUS

斜目右上がりに777が揃うか、特別絵柄(×8回 ×4回)を当てると、小役と777の集中払い出し連チャンゲームに突入。再度斜目右上がりに777が揃うまでボーナスゲームは永遠につづきます。

オートストップ機能(標準装備)

オートストップボタンON…BET・スタート・ストップを自動で行います(OFF時はオートBETのみです)。但し777のリーチ時のみ右側リールを目押しで狙えます。

プロハンター
PRO HUNTER
写楽

8号営業専用機

すでにパチスロではない!
パチスロには目押しが命…
目押しプロ養成マシン!

■本体仕様
消費電力　AC24V(外部電源)250W
1,870(H)×720(W)×620(D)mm

パチプロ養成マシン!

PRO HUNTER DX2
プロハンターDX2

特徴

●メダルIN、メダルOUTは各ロケーションのメダル単価に合わせて、DIPスイッチで調整可能!
●本日の大当り回数表示機能付
●スタート回数表示機能付
前回、前々回と、前歴2回前までのデータがわかります。
●盤面の内容は平和、三共、西陣、三洋、ニューギン等の中から台湾バージョン、CR機、権利物、一般機まで30機種以上
●DIPスイッチで軍艦マーチのデモサウンド付
※その他の機能又は特徴については、下記の販売店までお問い合わせ下さい。
写真のモデルはCR黄門ちゃま2

特許出願中

弾球遊技機の変動入賞装置　NO.特願平7-149481
仕様：消費電力・AC24V　100W以下
1782(H)×670(W)×535(D)mm
外部電源仕様
※本仕様は予告なく変更することがあります。

養成マシン第2弾!

極
PRO HUNTER KIWAME

特徴

●プロハンターDX2の機能に更にプラス
●バックアップ機能付
昨日の配当枚数は電源を切っても次の日にもちこせます。
(DIP、ON・OFF)
●パチプロ養成マシン!
ホールのデータロボと同じ機能がプロハンター"極"にも搭載してあります。
●100円の現金売上げUPにプロハンター"極"の秘密が…!?

※写真のモデルはCR花満開

特許出願中

弾球遊技機の変動入賞装置　NO.特願平7-149481
仕様：消費電力・AC24V　100W以下
1782(H)×670(W)×535(D)mm
外部電源仕様
※本仕様は予告なく変更することがあります。

■総販売元

sunmuse

株式会社 サン・ミューズ
〒103 東京都中央区日本橋人形町1-19-9古暮ビル
TEL 03(3660)1199
FAX 03(3660)1090

■製造開発元

PRO TOPRO

株式会社 東プロ
〒353 埼玉県志木市幸町1-6-10
TEL 048-476-6592
FAX 048-476-6593

プロハンターインカム総合ランキング BEST16

5月1日〜5月31日迄

ランク	前回		機種
1	1	→	CRヤジキタ連チャンバージョン
2	2	→	レモン牌リメイクバージョン
3	新	★	ホー助くんDX
4	3	↓	CR花満開
5	6	↑	CRどろろん忍者くんリメイクバージョン
6	新	★	CRFビックパワフルFX リメイクバージョン4
7	5	↓	CRサクセスストーリーSPリメイクバージョン
8	4	↓	エキサイト
9	8	↓	弾丸物語SP台湾バージョン
10	13	↑	CR黄門ちゃまSTOPバージョン
11	新	★	フィーバーアラビアンDX
12	9	↓	CR大工の源さん
13	10	↓	CRFリノ台湾バージョン
14	15	↑	トランプ物語SP台湾バージョン
15	12	↓	CRスーパーダンク台湾バージョン
16	7	↓	アレジン

プロハンター最新人気機種 BEST8

5月1日〜5月31日迄

ランク	前回		機種
1	新	★	ホー助くんDX
2	新	★	CRFビックパワフルFXリメイクバージョン4
3	2	↓	CRヤジキタ連チャンバージョン
4	1	↓	レモン牌リメイクバージョン
5	5	→	CRサクセスストーリーSPリメイクバージョン
6	6	→	CRどろろん忍者くんリメイクバージョン
7	3	↓	CR大工の源さん
8	7	↓	CR競馬天国

注目 今月の新台

CRニューロードスター（三洋）

「CRギンギラパラダイス」の後継機として登場した「CRニューロードスター」。見た目はセブン機だが大当り後右打ちをする為、権利物の部類に入る。ホールの設置台数はかなり多く、固定ファンも多いので知名度は抜群。プロハンターコーナーの活性化に是非!!。インストカード、設定カギ付き。

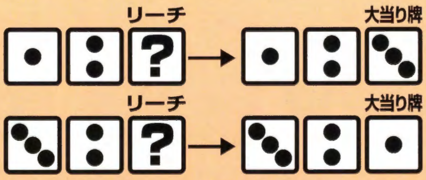
CRスーパーアラビアンクイーン（三共）

人気のアラビアンクイーンシリーズがCR機として登場。基本的なシステムは踏襲しつつ、次回大当りまで確変が継続されるなど細かな改良が加えられており、ドラム系では不動の地位を築いている。尚、今作から新基準の規格に対応し、大当りは最高5連チャンまでのリミッター付きとなっている。

衝撃!! 連チャンバージョン第2弾

レモン牌"連番"連チャンバージョン

な、なんと、今度の連チャンバージョンは連番で番号が並んでも大当り!
もちろん逆からの連番でも大当り成立!!



中当り・・・役満リーチがくると、アタッカーが約8秒間開放
大当り・・・通常絵柄が揃うと、アタッカーが10R開放
連番大当り・・・1ピン〜9ピン,9ピン〜1ピンの連番絵柄が揃うと大当り。
役満大当り・・・レモン牌が揃うと、確変に突入。
（平均確変連チャン回数5.8回以上）
※役満・連番大当りは、大当り終了後、高確率で20回転の時短モードに突入。再連チャンのチャンス!!

●モーニング機能搭載
ノーマルと確変を分けて設定できます。50回転以内で大当り。

●確率は10段階ロータリーDIPスイッチで変更可能

設定1	設定2	設定3	設定4	設定5
1/50	1/175	1/200	1/250	1/300
設定6	設定7	設定8	設定9	設定10
1/350	1/400	1/450	1/500	1/550

御注意 改造の禁止

盤面交換の際、他社製品を入れプロハンターメインPCBにさまざまなトラブルが多発しております。このような場合修理代を通常の5倍の料金を頂いております。説明書に記されている通りプロハンターには、いろいろな機能がついており、特殊な部分を使用している為、必ず純正のプロハンター盤面を御使用下さい。
※他社の盤面改造機では、プロハンターの性能が6割程度しか使えません。

■総販売元
sunmuse
株式会社 サン・ミューズ
〒103 東京都中央区日本橋人形町1-19-9古暮ビル
TEL 03(3660)1199
FAX 03(3660)1090

■製造開発元
PRO TOPRO
株式会社 東プロ
〒353 埼玉県志木市幸町1-6-10
TEL 048-476-6592
FAX 048-476-6593

SHOKEN® のとっておき!!

キッズカーニバル

★キッズメダルコーナーに
おきてやぶりのニューマシン登場!

遊び方

1 メダルを入れ、スタートボタンを押すと絵が回転します。
2 絵が揃うと当たりになり、ルーレットが回転します。
3 ストップボタンを押すとルーレットが止まり、
表示分のメダルが払い出されます。

仕様
●サイズ H1,300×W450×D450mm
●重　量 38kg　●消費電力 60W (AC100V/50Hz/60Hz)

7月下旬発売

予約受付中

TWISTER ツイスター

CRモンスターハウス セット

CRモンスターハウス

★オープンリーチ
基板対応
★4段階の
確率変更機能

仕様
●サ イ ズ H1,800×W680×D540mm
●重　　量 80kg
●消費電力 180W (AC100V/50Hz/60Hz)

SHOKEN 昭和技研工業有限会社
テクノセンター 〒365 埼玉県鴻巣市神明3－4－1
販売・サービス TEL 0485(97)2931(代) FAX 0485(97)2930

みてみて!! LOOK

好評発売中 NEW

ポンポンクラッカー

●ニコニコレバーを操作して、ボールをキャッチし、的に向かって打ち返そう。
●一定得点以上で、景品払い出し又は再ゲーム。
●75φカプセル払い出し　又は　リプレイゲーム（カプセル払い出しなし）

特　長／●子供でも楽しめる単純な遊び。
●ディップスイッチにより、景品払出しタイプ、又はリプレイタイプの切り換え可能。

サイズ／W630×D1,410×H2,030㎜（景品払出しタイプ・看板含む）
W630×D1,410×H1,780㎜（リプレイタイプ・看板含む）

OP価格　¥448,000

630 × 1,410　1／100（単位mm）

好評発売中 NEW

ころがしてビンゴ

●ボールを転がして、ビンゴをめざそう。
●ビンゴにならなくても、一定得点以上で再ゲームできます。

特　長／●ディップスイッチにより、景品払出しタイプ、又はリプレイタイプの切り換え可能。
●子供から大人まで幅広い年齢層で楽しめます。

景品サイズ／円筒型カプセル（直径85㎜×高さ130㎜）に最適！75φカプセルも使用可能。

サイズ／W800×D2,650×H2,150㎜（看板含む）

OP価格　¥890,000

800 × 2,650　1／100（単位mm）

「カニさんのまんぷくだぁ！」と並べて置けば相乗効果も抜群!!

カニさんのまんぷくだぁ!

100φカプセル払い出し
又は　リプレイゲーム
（カプセル払い出しなし）

630 × 1,410　1／100（単位mm）

※写真はカプセル払い出しタイプ

●プレイヤーはカニハンドルでキャッチャーカニを操作し、フィールド上部から転がってくる玉をキャッチ。
●ゲーム終了前になるとフィーバータイム。キャッチャーカニのハサミが開閉を繰り返し大量の玉を獲得することができます。
●時間内に規定数以上の玉を獲得すると景品カプセルが払い出されます。（カプセル払い出しタイプ）

仕様／W630×D1,410×H1,280mm（看板取付時 H2,030mm）
重量／115kg
消費電力／200W

OP価格
¥398,000

けろけろけろっぴの おかしナ？オカシな？ 大航海!!

人気キャラ、けろけろけろっぴとロケの人気機種、キャンディものが合体!

仕様／W800×D930×H1,370mm
消費電力／60W　重量／90kg
企画／（株）サンリオ
販売・製造／眞砂工業（株）キッズF
OP価格 ~~¥498,000~~
廉価販売中
©1988,1994 SANRIO CO.,LTD.

最適商品 おもしろ消しゴムセット決定版

たっぷりアソート600個入
OP価格¥20,000　マルカ（株）

ぺんぎんバス

親子にターゲット！
定置式乗物

仕様
サイズ／W1000×D1700×H1680mm
定　員／大人1人、小人2人
作動時間／60～120秒で20秒おきに可変
動　き／ローリングピッチ
利用料金／¥100もしくは¥200

OP価格
¥507,000

KIDZ FACTORY
企画・設計・製造・販売・運営
眞砂工業株式会社
柏事業所　〒270-14　千葉県東葛飾郡沼南町沼南工業団地
TEL.0471-93-5888(代) FAX.0471-93-1764
本　社　〒121　東京都足立区南花畑1丁目1番8号
TEL.03-3884-1636(代)
東北連絡所　TEL.FAX. 022-374-9699

株式会社
トーシン産業

本　　社 〒211 神奈川県川崎市中原区丸子通1-627-8 トーシンビル TEL044-422-8833(代) FAX044-422-8830
福岡営業所 〒810 福岡県福岡市中央区渡辺通2-4-20 パール福岡407 TEL092-781-5882 FAX092-781-5883
大阪営業所 〒542 大阪市中央区南船場1-16-23 パレロワイヤル順慶町613 TEL06-266-6331 FAX06-266-6335
TOHSHIN U.S.A LTD;Fountain Valley.CA

株式会社
トーシン産業

本　　社 〒211 神奈川県川崎市中原区丸子通1-627-8 トーシンビル TEL044-422-8833(代) FAX044-422-8830
福岡営業所 〒810 福岡県福岡市中央区渡辺通2-4-20 パール福岡407 TEL092-781-5882 FAX092-781-5883
大阪営業所 〒542 大阪市中央区南船場1-16-23 パレロワイヤル順慶町613 TEL06-266-6331 FAX06-266-6335
TOHSHIN U.S.A LTD;Fountain Valley.CA

コイン 体脂肪計

スリムなからだはみんなの願い
ちょっと気になるあなたの脂肪
ダイエットが気になる女性の方
成人病が心配な中高年齢者
肥満の悩みを抱える子供達

◎エアシリンダー採用で身長に合わせた動きもらくらく

◎オプションの乾電池使用でコードレスも実現！どこにでも設置できます。

使用方法

コインを投入して身長・体重・年齢・性別を入力して、グリップを握ると体脂肪の測定が出来ます。

仕様
○ACアダプター○設置面積 400×800mm
高さ 最小1650 最大2150重量 20kg
オプション
○ヘルスメーター（ソーラーデジタル）○身長計
○ニッカド電池充電機
○単1ニッカド乾電池4本使用（1000回又は3ケ月使用可）
体脂肪計本体はオムロン製を使用しています。

■製造・開発元
有限会社 **清水企画**
〒399-46　長野県上伊那郡箕輪町沢上1273-1
TEL.0265-79-8623　FAX.0265-79-5044

■振込先■
伊那信用金庫いほく支店
普 524250

搭載機種例
ニューパルサー
アップライトメダルタイプ

リアルパチスロ

魔女のサービスゲームが なんと最高5回まで

○配当率設定
65%～100%まで6段階
○メダル100円の2ウェイ
100円玉投入での点数切換可
○オートベット機能
○プール表示点数999点
○各種払出機能内蔵
○各種オプション豊富です

よりリアルに
よりスリリングに

外部トランス仕様(200VA)
アップライト型寸法
W505×D385×H1,600(mm) 重量約65kg
ミニアップライト型寸法
W505×D380×H1,400(mm) 重量約55kg

記念メダル、ミニアップ型

リアルパチンコⅡCR

搭載機種例
CR・大工の源さん

本物の臨場感 <当り玉が出て来ます>

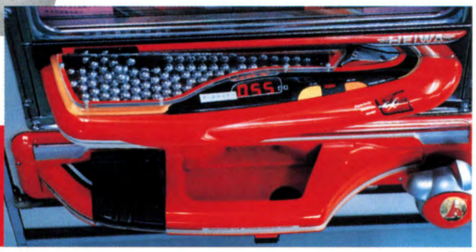
遊び方

●100円、メダルを投入すると球が出て来ます。
(球数はDIPSWで切り替え可)
●入賞した場所に応じて5、10、15球出ます。
●球受皿が満タンになって溢れた球はプールスコアーに加算され
設定点でメダルが出ます。(DIPSWで切り替え可)
●打球ミスの球はプールスコアーに加算します。

○打ち止め設定出来ます。(DIPSWによる)
○CR機全機種(全メーカー)搭載可能の新システム。
(盤面交換・機種変更自由に出来ます)
○各種払出機能(オプション)

W400×D560×H1630(mm)
外部トランス1.2A

改造キット
新発売
(リアルパチンコ1より)



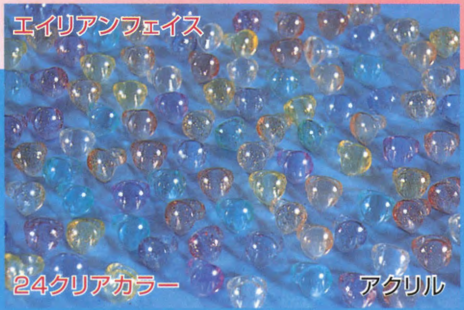
■製造・開発元
有限会社 清水企画
〒399-46 長野県上伊那郡箕輪町沢上1273-1
TEL.0265-79-8623 FAX.0265-79-5044

■振込先■
伊那信用金庫いほく支店
普 524250

今年、大流行(はやり)のチープアクセサリー
充実のラインナップで新発売!!

479 ギンガムストラップホルダー
100個入
OP価格 ¥20,000

550 キョロ^{2}リング(キョロキョロリング)
Lサイズ・Sサイズアソート 160個入
OP価格 ¥19,200



580 エイリアンクリアリング
240個入
OP価格 ¥18,000

530 クリアカラーリング
240個入
OP価格 ¥18,000

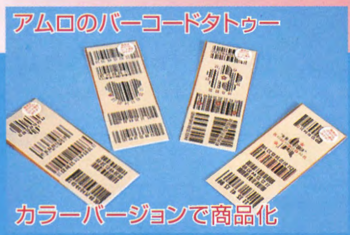
531 ルミナスティンクルリング
240個入
OP価格 ¥18,000

502 スマイルシールホルダー
200個入
OP価格 ¥12,000

503 タイニーシールホルダー
300個入
OP価格 ¥15,000

504 ダイカットシールホルダー
300個入
OP価格 ¥18,000

505 プリントスタンプホルダー
200個入
OP価格 ¥16,000



459 カラーバーコードタトゥーシール
80個入
OP価格 ¥24,000

460 ミラクルタトゥーシール
96個入
OP価格 ¥28,000

462 キラキラネイルアート
120個入
OP価格 ¥30,000

345 クリスタルパールキーホルダー
200個入
OP価格 ¥12,000

560 クリアカラーブレスレット
240個入
OP価格 ￥18,000

528 光るミルキーカラーブレスレット
台紙付 240個入
OP価格 ￥24,000

529 光るミルキーカラーリング
240個入
OP価格 ￥18,000

561 キラキラチューブブレスレット
240個入
OP価格 ￥18,000

562 キラキラツートンブレスレット
240個入
OP価格 ￥18,000

563 キラキラジェリーブレスレット
240個入
OP価格 ￥18,000

564 カラーコードブレスレット
240個入
OP価格 ￥18,000

565 ルミナスコイルブレスレット
240個入
OP価格 ￥18,000

566 ビーズ&チューブブレスレット
240個入
OP価格 ￥12,000

333 サマーグラスアソート
100個入
OP価格 ￥28,000

21 ファッションカラーサングラス
100個入
OP価格 ￥20,000

113 メタルフレームサングラス
100個入
OP価格 ￥20,000

112 スポーツサングラス
100個入
OP価格 ￥20,000

株式会社 エイ・ピー・アイ

〒422 静岡市中田1丁目8-10
TEL 054−283−1333（代） 10:00〜18:00
FAX 054−283−1132

発送は全て元払いサービス中です

御注文はFAXで24時間受付
FAX 054-283-1132

※セット内容が若干変更になる場合が
ございます。予め御了承ください。

振込先
静岡銀行
呉服町支店
(普)0778769

人気のスペースシリーズ
充実のラインナップで絶賛発売中！

578 光る新エイリアンキーホルダーアソート
100個入
OP価格 ￥18,000

579 新エイリアンキーホルダーアソート
100個入
OP価格 ￥18,000

513 新エイリアンストラップ
台紙付 100個入
OP価格 ￥23,000

581 光るスペースエイリアンキーホルダー
100個入
OP価格 ￥18,000

582 スペースエイリアンキーホルダー
100個入
OP価格 ￥20,000

583 光るビンディエイリアンキーホルダー
100個入
OP価格 ￥15,000

584 ビンディエイリアンキーホルダー
100個入
OP価格 ￥18,000

585 光るエイリアンキーホルダー
100個入
OP価格 ￥15,000

586 エイリアンGSキーホルダー
100個入
OP価格 ￥15,000

587 エイリアンクリアキーホルダー
100個入
OP価格 ￥14,000

588 光るガイコツキーホルダー
100個入
OP価格 ￥14,000

570 ムニュムニュ星人
96個入
OP価格 ￥19,200

571 ストレッチ星人キーホルダー
100個入
OP価格 ￥24,000

572 光るリラックス星人キーホルダー
100個入
OP価格 ￥15,000

573 スマイル星人キーホルダー
100個入
OP価格 ￥12,000

514 光るスペースエイリアンストラップ
100個入
OP価格 ￥23,000

515 スペースエイリアンストラップ
100個入
OP価格 ￥25,000

516 光るビンディエイリアンストラップ
100個入
OP価格 ￥20,000

517 ビンディエイリアンストラップ
100個入
OP価格 ￥23,000

398 ドラえもんプリントシールフレームK/H
100個入
OP価格 ¥ 20,000

399 ドラえもんピーピーホルダー
100個入
OP価格 ¥ 25,000

402 ドラえもんクリスタルヨーヨー
200個入
OP価格 ¥ 15,000

541 スヌーピーキュービックキーホルダー
120個入
OP価格 ¥18,000

542 スヌーピーミニキュートキーホルダー
160個入
OP価格 ¥21,600

543 スヌーピーカースイング
200個入
OP価格 ¥27,000

540 スヌーピースプリングマスコット
160個入
OP価格 ¥21,600

544 スヌーピークリアポーチ
120個入
OP価格 ¥28,800

545 スヌーピーコインバンク
90個入
OP価格 ¥27,000

520 サンリオコインバンク
200個入
OP価格 ¥20,000

521 ハローキティソフトドール
48個入
OP価格 ¥24,000

522 サンリオダイカットサイフ
200個入
OP価格 ¥20,000

523 サンリオピューロランドキーホルダー
200個入
OP価格 ¥25,000

355 サンリオスタンドクロック
100個入
OP価格 ¥35,000

356 サンリオリングウォッチ
100個入
OP価格 ¥30,000

512 タピオカハンディストラップ
100個入
OP価格 ¥30,000

357 お願いチャクラウォッチ
100個入
OP価格 ¥30,000

236 マウスブレスレットウォッチ
100個入
OP価格 ¥30,000

491 新カリキュレーターウォッチ
100個入
OP価格 ¥30,000

株式会社 エイ・ピー・アイ
〒422 静岡市中田1丁目8-10
TEL 054−283−1333(代) 10:00〜18:00
FAX 054−283−1132

発送は全て元払いサービス中です

御注文はFAXで24時間受付
FAX 054-283-1132

※セット内容が若干変更になる場合がございます。予め御了承ください。

振込先
静岡銀行
呉服町支店
(普)0778769

高稼働率・高インカム！相乗効果絶大!!

かっとばす醍醐味

OP価格
228万5000円

- ●重量317Kg
- ●AC100V 400W
- ●施設寸法
  W 約3,658×
  D 約3,658×
  H 約2,591mm

これなら安全金網対策！

新・体感アミューズメント、上陸!!

POLICE TRAINER
PROPERTY OF METRO POLICE ACADEMY

OP価格
99万5000円

- ●重量227Kg
- ●W 約1,225×D 約1,450×H 約2,075mm

打って打って打ちまくれ！
大リーガーがなんぼのもんじゃい
ゲームで楽しくイイ汗かこう!!
ホームランダービー
大　爆　発

シューティングゲームの真髄
アメリカのポリスアカデミーから
すごいゲームがやってきた!!
ポリストレーナー
新　登　場

代理店
募集中！

豪華
2本立て
！

VIRTUAL
Virtual Corporation Ltd.
株式会社バーチャルコーポレーション
〒543 大阪市天王寺区上汐3-8-21-1001 TEL 06-773-5991 FAX06-773-5995

●浦山のバラエティグッズ●

サンダー4WD

6種72個入りパッケージSIZE：
210×100×55㎜

おしゃれに

エピソードバッグ

3種60個入
パッケージSIZE:
140×190×73mm

ポンポンアニマル

5種100個入り SIZE:13cm

R/Cピックアップトラック

3色48個入
パッケージSIZE:
132×180×100mm
総発売元／浦山商事(株)
製造元／(株)ニッコー

専用パッケージ

※価格表示のない景品のOP価格は全て@¥500以下です。

クリエイティブにゲーム景品の世界を拓く...
浦山商事株式会社
TEL.03-3658-1236(代)
FAX.03-3650-8380
〒133 東京都江戸川区北小岩4-20-15

"創・遊・人すきです"

TOGO

まってました！新製品登場!!

Lucky holder 2

ラッキーホルダー2

●ふたたびあなたに幸運を呼ぶ
ラッキーホルダー第2弾！
ゴージャスなデザインで
新登場！

●サイズ：
幅1300mm×奥行1300mm×高さ2050mm
●消費電力：AC100V350W

チャイルドアーケード・シリーズ

BADBADTZ-MARUのゴーゴーたまいれ

©1993,1996 SANRIO CO., LTD. TOKYO JAPAN.Ⓢ

ぶつけてニャーンてん？

●単純明快なゲーム内容と、人気キャラクター使用で、安定した高インカムをキープ！

●サイズ：幅900mm×奥行1700mm×高さ1800mm
●消費電力：AC100V 150W（ばつ丸）AC100V 200W（ニャーンてん）

あっぱれ！コンパレ！ コンビニパレード

●ぬいぐるみ・ポーチなど、大型景品に対応。

●サイズ：幅1600mm×奥行800mm×高さ1870mm
●消費電力：AC100V 170W

タイムアタックモードでとりまくれ！ らっきーほるだーmini

●待ちに待ったラッキーホルダー壁付けタイプ。コンパクトになってSCロケやシングルロケにも入ります。
●背がのびる専用スタンドも発売中！
●サイズ：
幅600mm
奥行700mm
高さ1670mm
1870mm(スタンド装着時)
●消費電力：AC100V 115W

魅力の150φカプセル使用！ カプセルパレード

●クレーンゲーム的アイキャッチとアーム式景品落としゲームの単純操作がドッキング

●サイズ：幅1650mm×奥行990mm×高さ1850mm
●消費電力：AC100V170W

体汗カーニバルコーナーのご提案

家庭用ゲームとの差別化が求められる現在、トーゴでは"体汗!カーニバルコーナー"のロケーション展開を提案いたします。

《導入のメリット》

①健康的なゲーム性で若い女性やカップルの集客効果UP！
②シリーズをそろえる事により相乗効果でインカムUP・長期安定！
③『景品払出し機構』内蔵のため人件費削減が可能。（切替可能）
④SC、路面店、遊園地からテーマパークまで幅広い客層に対応。

●撮影協力／㊧㈱アトラス・ムー大陸東村山店　㊥㈱ウェッブシステム・ウルトラマンショットM78相模原店　㊨㈱よみうりランド

TOP SNIPER トップスナイパー

●トーゴ共通カーニバルシリーズにガンゲーム現る！
●景品自動払い出し機構内蔵！
●2人プレイ可能！
●サイズ：
幅920mm
奥行2500mm
高さ2240mm
●消費電力：AC100V 400W

●外観及び本仕様は予告なく変更される場合があります。

■感動ある遊びを世界の人々に■

株式会社トーゴ
本　　社／〒152 東京都目黒区八雲1-5-7 TEL.03-3718-6461 FAX.03-3725-2420
西日本支社／〒564 大阪府吹田市江坂町1-23-19米澤ビル第5江坂704号室 TEL.06-821-9522 FAX.06-821-9526
九州支店／〒812 福岡県福岡市博多区博多駅前2-10-12ハイラーク博多駅前201号 TEL.092-411-2833 FAX.092-411-2208

株式会社トーゴ北日本
〒059-13 北海道苫小牧市字沼ノ端18-77沼ノ端中小企業団地 TEL.0144-57-1050 FAX.0144-57-1051

さわやかポーチは
夏の必修アイテムだよ!
ANNA GABETTI
ITALY
AGスクエアコスメポーチ
80個 OP価格36,000円
サマーポーチの決定版!
サマーバケーションポーチ
150個 OP価格38,000円
DXアクセサリーセット
100個 OP価格32,000円
【商品内容】
●マグネットピアス 5アイテム…10個(PVCケース)
●パワーリング/ブレス…20個(巾着袋入り)
●アームバンド…10個
●ゴールドチェーンネックレス多種アイテム…50個
●ブレス・ファッションウオッチ…10本
売上倍増君
50個 OP価格24,500円
【商品内容】
●ファッショナブルウオッチ、ストリート系メタル、
カラーレザーバンドウオッチ、
カジュアル・ファンシーウオッチ、
高級メタルクオーツなど…20アイテム
●ベーシックLCAバンド…12本(2カラー)
●懐中手巻き時計…3個
●ポップカラーLCDウオッチ…15本(3〜5種)
いい人、いい商品、いいお知り合い!
うひょ〜。
Baby's 坊走族 ©1997 AZERO
assist アシスト
〒349-11 埼玉県北葛飾郡栗橋町中里486 A-101号
TEL・FAX0480-52-7731

夏に向けて
インカムアップ景品
ペットボトル熱帯魚

色とりどりの熱帯魚達が
ペットボトルタイプの水槽に入って
やってきました

1

赤ヒレ
50個入り（エサ付き）
OP価格￥23,000円

2

ベタ
50個入り（エサ付き）
OP価格￥24,500円

3

ネオンテトラ
50個入り（エサ付き）
OP価格￥23,500円

4

ミドリガメ
50個入り（エサ付き）
OP価格￥25,000円

UFO、その他の機種の売り上げUP間違いなしです。
当社ロケーションにて1年間に亘りインカム絶好調!ぜひお試し下さい。
セット販売もしております。容器のみの販売もしております。

アクト電子株式会社
〒173　東京都板橋区弥生町35-1　東園ビル1F
TEL.03-3530-7670　FAX.03-3530-7695
振込先　住友銀行　常盤台支店　普通312269

導入しやすい価格設定

耐加圧200kg f/cm²を実現した高耐久性

各種サイズ、オリジナルデザインにも対応

[Bi-METAL COINのメリット]

●金と銀のコンビネーションで高級感アップ。
●コインの流用や流出の回避。
●店舗のイメージアップに貢献。
●他店との差別化に威力を発揮。

多様なニーズにお応えします。従来タイプコイン・メダルラインナップ。

シングルメダル
(鉄・しんちゅう他)
カラーメダル
(鉄・しんちゅう他)
スーパーゴールドメダル
(硬質・洋白)
スーパーシルバーメダル
(硬質・ステンレス合金)

メダル磨きの強い味方
コインクリーネ®

巾900×高さ742×奥行470mm

メダル研磨機TC-70
●メダルのよごれ防止に。
●機械投入時すべり効果抜群
●場所をとらないコンパクト設計。

専用カラーペレット
静電気防止剤付・研磨剤

株式会社 トーケン
■東京支店/〒105 東京都港区新橋6-9-4(リクルート新橋スタジオビル2F) ☎(03)3438-0698(代)
■大阪支店/〒590 堺市遠里小野町3-3-18 ☎(0722)32-0181(代)
■福岡支店/〒810 福岡市中央区天神3-10-1(天神源氏ビル602号) ☎(092)752-2440(代)
■名古屋(営)/〒464 名古屋市千種区松軒1-9-20(アーバンMY1F) ☎(052)712-3665(代)

SHINE

Season of
シーズン オブ シャイン シリーズ

Let's shine oneself for dazzling and hot summer.

入数/50
イカリと浮輪のマークが海を感じさせる
白とブルーの爽やかなクーラーバッグです。
サイズ/170×220×145mm

C

入数/50 (2色アソート)
保温性バッグンだから
アイスでもホットでもO.K。
サイズ/φ120mm

B

入数/50 (①/30 ②/20)
エレガントなフォルムと大人の黒が魅力的。
(1)サイズ/105mm (2)サイズ/185mm

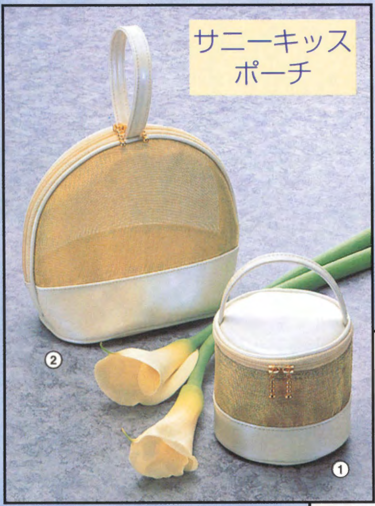
A

入数/50 (①/30 ②/20)
オフホワイトと上品なキルティングが冴える。
クラシックコレクション。
(1)サイズ/170mm (2)サイズ/180mm

D

入数/50 (①/30 ②/20)
キャッツのイラストがトレードマーク。今風クリアーポーチ。
(1)サイズ/75mm (2)サイズ/170mm

E



F

入数/50 (①/35 ②/15)
まぶしい太陽の光を浴びて輝く。
ックカラーとメッシュのコンビがおしゃれ。
(1)サイズ/115mm (2)サイズ/220mm

入数/50 (3色アソート)
シェルのフォルムがとってもインパクト。
高級感ただようカラーが素敵。
サイズ/185mm

H

入数/50 (①/20 ②/20 ③/10)
シックな光沢がエレガンス。
トレンディフォルムが目を引くNEWポーチ。
(1)サイズ/125mm (2)サイズ/155mm (3)サイズ/125mm

G

A～Hセットのいずれかから2つの組み合わせでOP価格49,800円

総販売元 **アクシス商事株式会社**
〒144 東京都大田区蒲田5-36-5 第10坂入ビル3F
TEL03-5710-6091(代) FAX03-5710-6090(代)

Join Advance Network Over

JANO ENTERPRISE

有限会社 ジャノ・エンタープライズ
〒371 群馬県前橋市六供町1073-8

TEL 027-265-5676
FAX 027-265-5654

バーコードタトゥーシール
OP価格¥30,000(@250)●120枚

花の子るんるん
OP価格¥24,000●100コ●カラーアソート

スペースエイリマンK/H
OP価格¥20,000●100コ

エイリマンK/H
OP価格¥20,000●100コ

アムラーリング
OP価格¥28,000●100コ

ネイルアート マニキュア
OP価格¥20,000●200コ

エイリマンフラッシュK/H
OP価格¥36,000●100コ

ベイビーGタイプウォッチVOL.2
OP価格¥45,000●100コ●5種

LCD ロボット ウォッチ
OP価格¥30,000●100コ●2種

ハローキティ口笛ピッピ
OP価格¥35,000●100コ

プリントシールグッズ
プリシー専用クリスタルリング

プリントシールリング(ケース入り)
OP価格¥27,000(@250)●108コ●6色

◆2万円以上ご注文の場合、送料無料となります(空カプセルは送料別途)

疾風!! 真剣白刃取り ™

©METRO

一瞬のタイミングを
逃すな! みんなで
ワイワイ楽しく
真剣に白刃取り!

W790 D1100 H1770mm

疾風 !! 真剣白刃取り (株)メトロ

バーチャルBOX
トイレの花子さん
Hanako-san

©TIMES IN / sistema artista

レンタル開始!

中規模以上の店舗には、
シール機やスタンプ機と
併設すると更に、効果的!
詳しくは、お電話下さい。

バーチャル BOX
トイレの花子さん システマアルティスタ(株)

サイドバイサイド2 エボルツィオーネ
SIDE BY SIDE 2 Evoluzione ™

©TAITO CORP.

新メーカー
新マシーン
エントリー決定!
デッドヒート
第2章の幕が開く…

W1390 D1660 H1980mm

サイドバイサイド 2 エボルツィオーネ (株)タイトー

カレンダー倶楽部

©SEGA 1997

あなただけの
顔写真入り
オリジナルカレンダー
自動販売機

カレンダー倶楽部 (株)セガ・エンタープライゼス

Gダライアス
G DARIUS

©TAITO CORP.

あの「ダライアス」
シリーズがリアル
タイムCGによる
新鮮な画面で更に
パワーアップ!

Gダライアス (株)タイトー

MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER ™

MARVEL SUPER HEROES AND ALL MARVEL CHARACTERS:TM&©1997 MARVEL CHARACTERS,INC. ALL RIGHTS RESERVED. ©NORITARO KINASHI·Arrival/NTV,©CAPCOM CO.,LTD.1997 ALL RIGHTS RESERVED. THIS VIDEO GAME IS PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL CHARACTERS,INC.

TVでも超話題!
木梨憲太郎画伯の
デザインした
「憲麿呂」参戦!!

マーヴルスーパーヒーローズ VS.ストリートファイター
MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER (株)カプコン

プリントシール機加工テーブル

カッティングテーブル CT-1

ハサミホルダーを2カ所に設置!
キズの付きにくいステンレス製です。

スタンプの試し押しやシールもはれる!
コピー用紙を張り付ければ、スタンプの試し押しやシールもはれます!

耐久性抜群のメラミン化粧板
強くて汚れにくい化粧板を付けました。

小物置を設置!
お客様の荷物置きに、またチラシを置けば販促もできます!

ダストボックスを設置!
ゴミを散らかさないので店内掃除もラクラク!

他店のプリクラコーナーとの**差別化に!**

高さ: 1580mm
奥行: 450mm
幅 : 590mm

※掲載写真のハサミは商品には含まれません。
※仕様は改良のため予告なく変更することがあります。

私も推薦します

フェスタ尼崎店
中川ホール主任

今、女子学生を中心に人気の高い、プリントシール機やスタンプ機などを、より良くお客様に喜んで頂くため当店では、これを、お薦めします。
シールを友達と分けたり、余白を切り捨てたり、ゴミは下にあるダストボックスに…
台の上に、メモ用紙など置くとスタンプの試し押しを持って帰りやすいようです。
このようにお客様から大変喜んで頂き、気が利く店だと更に人が集まるようになりました。

本体OP価格 58,000円

プライズ特販リスト

● **アイスマグ**
6種類 72個 OP価格¥26000

● **キティジュエルケース**
3色 120個 OP価格¥32400

● **マウスライトクロック**
3色 80個 OP価格¥39600

● **バドワイザーパブミラー**
80個入 OP価格¥36000

● **サンリオ ピューロランドキャラクターKH**
200個 OP価格¥23000

● **スマイルミニマグペア**
2種 96個入 OP価格¥31200

OMRON

SEGA™

そっくりイラストで遊ぶ！プリント新世代

似顔絵シールを作ろう！

似テランジェロ

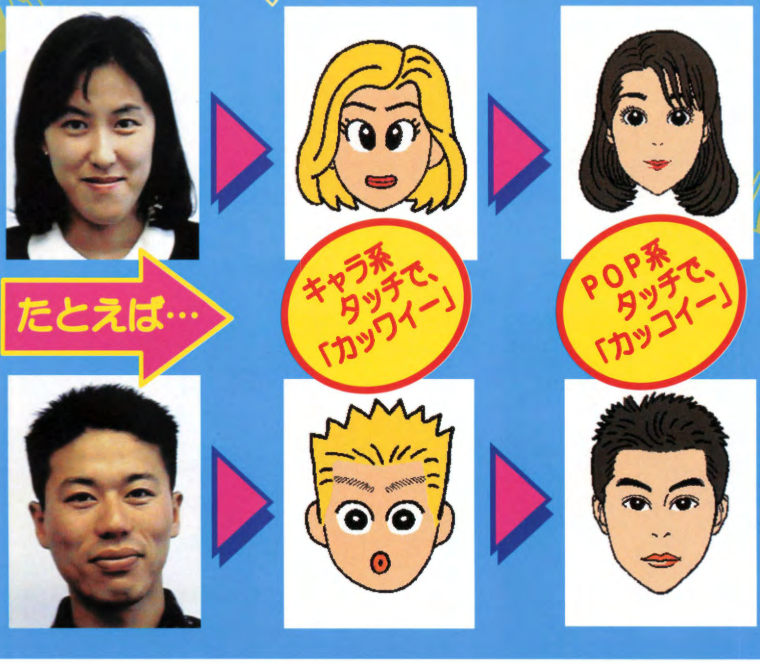
その場で自分の顔がイラストになる。
しかも、かわいいシールになる。
人気の写真シールを超えて、
似顔絵シールが登場しました。
「似テランジェロ」は、
カメラに写った顔をもとに、
イラストタッチや表情が
毎回変えられるから、楽しさも10倍。
女子高校生からＯＬまで、
幅広い集客が可能です。

6文字までの
名前入力ができる

イラストタッチは
2種類

4種類の表情を作成

背景は
合計64種類



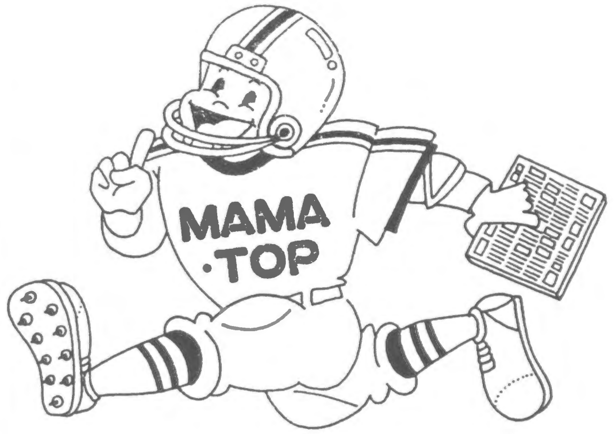
©OMRON Corporation 1997

企画・開発・製造元
オムロン株式会社
東京支店コンポ営業課 〒141東京都品川区大崎 1-6-3 日精ビル
TEL（03）3779-9034（担当：渡部）

販売元
株式会社 **セガ・エンタープライゼス**
東京都大田区東糀谷2-13-1 電話 03（5736）7700（国内販売事業本部）

●ここに記載されている製品の内容は、予告なしに変更される場合もございますので、ご了承ください。

高価 買います



※トラック運賃はママトップが負担します。

今月の目玉 30万円以上の買取価格商品２台以上は買取額プラスアルファ

商品名	メーカー	商品名	メーカー
ハウスオブデッド　DX	セガ	スカッドレース　TWIN	セガ
ガンブレードNY　DX	セガ	レイブレーサー　TWIN	ナムコ
ガンバレット	ナムコ	ウェーブランナー	セガ
サイバーサイクルズ　SD	ナムコ	ニューラッキークレーン	ユービス
アクアジェット	ナムコ	NEWアストロシティ	セガ
ワインディングヒート　TWIN	コナミ	ニューUFOキャッチャー	セガ

その他、高額買取り機種多数あり、ぜひお電話を!!

★その他、何でも買取り致します。（PCB、メダル、大型機）★原則として７日以内にお支払い致します。
担当者：中田・平口・仁科・石川

MAMA·TOP
CORPORATION

1−1−54 RYUNAN SHIZUOKA CITY 420 JAPAN

振込先
清水銀行　大岩支店
普通口座　0072326
㈱ママトップ

㈱ママトップ　本社
〒420　静岡市竜南１−１−54
TEL054-248-7700(代)
FAX054-248-5655

第9回ゲーム懸賞論文入選作品

佳作

無題

神奈川県横浜市
水瀬（みなせ）　諒一（りょういち）（19歳）

自分の操作していたナコルルが、相手の覇王丸の弧月斬によって地面に倒れこむ。私は次の瞬間に席を立ち上がると、筐体の向こうに回り込み、対戦相手に向かって軽く頭を下げるとこう言った。

「いい対戦、ありがとうございました」

ＳＮＫの真サムライスピリッツやセガのバーチャファイター２の対戦が巷で流行していた頃ぐらいからだろうか、私は対戦台でプレイしていて負けた後、なるべく対戦相手にそう声をかけるようにしていた。

「あっ、えっ?!ええ」

言われた相手はたいてい驚いた表情で画面から顔をあげると、私の顔を見る。そして曖昧に頷き、またゲームを始める。

ただ一様に言えるのは、お礼を言うと、相手のプレイヤーはみんな嬉しそうな顔をしてくれるという事だ。

私はその顔を見ると負けた悔しさを忘れ、また上手くなってもう一度やってこようとゲームセンターをあとにすることが出来る。

私は基本的に楽しくゲームをプレイしたいという精神があるので、相手をハメたりまでして勝ちたいとは思わない。それはたとえコンピューター戦だとしても変わらない。

純粋に自分の気に入ったキャラでプレイして、負けたらどこが悪かったのか考えるようにしている。だから自分の好きになったキャラが対戦で弱いと呼ばれるキャラだと、あまり勝てない事もある。けれど、それでも自分なりに努力し、その弱いと称されるキャラで勝ったときは嬉しい。

ゲームをプレイする人は、きっと対戦で勝つことやボスを倒して面をクリアすることを目的にプレイしているだろうし、それによって得られる喜びを感じているという。もちろん、それは私も変わらない。

ただ私はハメなどをしてまで勝ちたいとは思わないし、強いキャラの強い技を繰り返し出すだけの方法で勝ちたいとは思わない。そういうプレイをする人たちの気持ちが判らないわけではないのだが、どうしても純粋にゲームを楽しみたいと思ってしまう。

だから、明らかにハメを使って勝ち続けているプレイヤーに乱入して負けたとしても、私はそういうハメ愛好者に対しては、ありがとう、その一言を言う気にはなれない。

そしてそんなハメばかりを使う相手に戦いを挑み、純粋に対戦を楽しもうとして、ものの見事に負けてしまう自分がとても好きだったりするのだ。

以前、横浜のゲームセンターでヴァンパイアハンターをプレイしている女性を見かけたことがある。その頃はもうヴァンパイアハンターの対戦人気は落ち着いていて、ほとんどのプレイヤーの関心は他の格闘ゲームに向けられていた。私は新作ゲームに集まる人数の多さに圧倒されていたので、久しぶりにヴァンパイアハンターをプレイしようと、まだ対戦台の置いてあるそのゲームセンターにやってきて、その女性を見かけたのである。

彼女はモリガンを懸命に操り、ザベルと戦っていた。私は筐体の向こう側に回り込み、彼女が負けそうになった瞬間を見計らってコインを投入し、スタートボタンを押す。私がフェリシアを選ぶと、対戦は始まった。

彼女の操るモリガンは丁寧な動きで、ハメばかりを見ていた私の目に新鮮に映った。私も信条であるところの猫っぽい動きのフェリシアで対抗した。二本先取のルールだったので一本目を取った私は、失礼かもしれないと思いながら、二本目はわざと負けた。そして三本目はモリガンのダークネスイリュージョンが見事に決まり、フェリシアが倒れる。

「対戦ありがとうございした」

私は久しぶりに楽しい対戦を経験したのが嬉しく、その女性に声を掛けた。すると彼女はにこりと笑い、ぺこりと頭を下げる。

「すいません、わざわざ負けそうな所に入ってきてもらって。それに二本目、わざと負けてくださったでしょう?!すいません」

「あっ、いえ、こちらこそ」

ありがとうと声を掛け、こんなに丁寧な返事をされたのは初めてだったので、思わず私のほうが戸惑ってしまい、曖昧な返事しか出来ないでいると、画面の中ではいつのまにかモリガンが負けそうになっていた。

「私、ザベルってどうも苦手なんですよ」

「あの、もう一回入ってもいいですか?」

「いいですよ。どうせこのままだと負けちゃうだろうし」

彼女が苦笑気味にくすりと笑ったので、私はもう一度コインを投入して、ボタンを押した。キャラはもう一度、フェリシア。

今度はさっきと逆の展開になり、一本目をとった彼女は二本目をわざと負けてくれた。そして三本目は、モリガンのソウルフィストを先読みしたプリーズヘルプミーが決まり、私が勝つことが出来たのだった。

「ありがとうございました」

対戦が終わると、彼女がさっきの私と同じようにお礼を言いにきてくれた。これも、私にとって初めての事だった。

「いえ、すいません、勝っちゃって」

「いいんですよ、八百長で負けられるより真剣勝負の方が嬉しいですから」

「そう言ってもらえるとありがたいです」

そう言ってる間に、画面の中のフェリシアはザベルにこてんぱん。私は話ながらゲームをするのも失礼だと思って、一本目は捨ててしまおうと、レバーをガード方向に入れたままで彼女と短い会話をした。

「じゃ、私はこれで」

「ありがとうございました」

「いえ、私のほうこそ」

彼女は最後に軽く頭を下げ、フロアの隅にある階段を降りていった。結局そのあと私はザベルに負けてしまったが、それよりもいい体験を出来たことが嬉しかった。

他にもヴァンパイアハンターに

は思い出があり、発売したての頃、大画面の筐体でフェリシアを使ってクリアしたとき、いつのまにか周囲にはギャラリーが5、6人いて、私は拍手されたことがある。さすがに恥ずかしくてありがとう、とは言えなかったものの、一礼してからその場を去った事がある。

自分で言うのも何だけれど、私はゲームの才能は少ないと思う。基板を買って自宅でしこたま練習するような経済力と時間もない。だからこそ百円なら百円でプレイできるその数分の間に少しでも上手くなろうと努力しているし、上手いプレイヤーを見付けるとその人のプレイに見惚れ、いつか自分も、そう思ってまた切磋琢磨する。

そして、そんな自分と同じように純粋にゲームを楽しんでいるプレイヤーを見かけてしまうと嬉しくなり、声を掛けて了解を得られたなら、乱入をしたりしている。

「よければ一緒に対戦しませんか?」
「乱入してもいいですか?」
「対戦、ありがとうございました」

たったそれだけの言葉で、その対戦は楽しいものになると思う。ただ初めの頃は、ちょっと恥ずかしいけれど(笑)

でもほんの少しの勇気で声を掛けると対戦が楽しくなる。それは保証できる。ゲームは勝ち負け以前に、楽しむものであったはずなのだから。

…横浜のゲームセンターのヴァンパイアハンターでモリガンを使ってプレイしていたお姉さん、もしまた見かけるようなことがあったのなら、また対戦をいたしましょう。

佳作

「次世代機達の失敗」

東京都豊島区
蛤　ぼうい(24歳)

今私が最も期待してるのは近々発売される予定のPS向け某超大作RPGです。もちろん多くの人達が期待している訳ですが私の期待のしかたは他の方とは違い、このRPGが史上最大の愚作という評価をうける(勇気をもってそう言い切るメディアがあればの話)可能性を秘めているということです。ですから私の期待とは、半分は楽しみですが半分は悲しみです。

今から数年前にTVで料理を主題にしたアニメが同時期に2本放映されていたことはご存じでしょうか。「ミスター味っ子」と「美味しんぼ」です。この2作品の間には料理に対して基本的に大きなスタンスの違いが有りました。それは「ミスター味っ子」では料理はアイディアだということが基本になっていて、〝少々悪い(安い?)材料でも工夫を凝らして調理すればとても美味しく食べられる〟というもの、対して「美味しんぼ」では〝料理は素材である、本物の材料を手に入れるためにはあらゆる努力を惜しまない〟というものでした(一部、私の主観的な意見もあり?)。もちろんどちらの意見にも一理ある訳でどちらが正しいと言い切れる問題ではないと思いますが私は現在、市場に出回っているゲームソフトのあまりにも多くが〝味っ子〟の側に片寄りすぎているように感じ非常に残念でなりません。しかも材料が、少々悪いどころか腐ってしまう寸前の物が少なくないようにさえ思えてきています。

私が先に書いたRPGではこの問題がかなり顕著に現われてくれるのではないかと思います。それは演出に凝ってしまうあまり、手段と目的が入れ替わってしまうといったことが、ストーリー上の重要な箇所において(多量に)おこるのではないか(当然ユーザーには判らないことのほうが多い)ということです。

たとえていえば以前ならストーリーの展開上どうしても宇宙に行きたいのだが宇宙船や宇宙を表現するためのソフト側容量やハードの処理能力が足りないので、なんとか別の合理的な理由をみつけて話をつなげていったのに、今度はハード及びソフト側メディアに余裕ができてしまった為に〝素晴らしい海中シーンが表現できるから関係ないけど海んなかに中ボス一人配置しちゃおう〟といったかんじです。

このことは実際には次世代機が発売されて間もないころから不安には感じていました。そしてある出来事の後に漠然としたものからはっきりとしたものにかわりました。その出来事とは次のようなものです。

次世代機が発売されたばかりのころ1人の友人とある話をしました。

「SFCのスーパードンキーコングってすごそうだね」と私。私は自他共に認める任天堂ギライですが、初めてTVで同ソフトのCMを観た時にはかなりの驚きと感動に近いものを感じました。しかし、この時に友人からかえってきた一言に私は大きな失望を覚えたのです。

「次世代機(実際には某ハード名)と比べたらたいした事ないよ」

…彼は一体なにをいってるんだ、私が言っているのは、そんな次世代機の能力に頼らなくてもあれだけのグラフィックと動きが表現できている事が素晴らしいと思わないかということなのに…。

その後も新作のことについて話をして私が、

「このソフト〝買い〟だと思うか?」

と質問をしてみると、グラフィックがどうだとか動画の有無や質、音声や音楽のデキなどの評価の結果、〝買い〟か〝貯金〟と話をまとめられる。

もちろん、こんな風に言うと極端に聞こえるし、毎度全部のソフトをこんな基準で選んでいる訳ではないのでしょうが(多分)、しかしこういった基準で選ばれるソフトが少なからずある、というのは間違いのないところだと思います。

ここに現在のゲームソフトの抱える最大の問題があるのは間違いないハズです。しかし、こうなってしまった事の責任は必ずしもユーザーの側にばかりあるとは思えません。何故なら各メーカーは次世代機を発売するにあたってあまりにもハードの性能に頼った宣伝合戦をしてしまったからです。各ゲーム誌には先発ハードとのスペック差がずらずらと列記され、今まで聞いた事もないポリゴンやテクスチャーなどといった技術論で特集記事を賑わしてしまい、ゲームの面白さのありかたをねじ曲げてしまった為ではないでしょうか。

その結果ユーザーの頭の中には、

「スーファミより凄い、凄くなければ次世代機じゃない」

といった考えが蔓延してしまったように思えます。さらに悪いことにソフトハウスがこのユーザーの考えにおんぶする形で〝スーファミより凄いソフト〟を作製することばかりにおわれてしまいなかなか〝スーファミより面白いソフト〟を作ることができなかったことがさらなる状況の悪化につながっているように思えます。そのため今となっては素材としてほとんど価値の無くなりかけている材料に〝BGM〟や〝実写取り込み〟などの香りの強い香辛料でおもいっきり濃い味付けをされたソフトばかりが市場にあふれているようです。味の濃い食べ物は初めは美味しいですが飽きるのも早いのではないでしょうか。

おそらく任天堂の方も、こんな〝ゲームの面白さとは的外れな所を宣伝している次世代機〟がそれほど売れる筈がない、と感じていたのかもしれません（んな事ないか?）。少なくとも私は、こんな一気に売れるとも、また売れてしまうべきでもなかったように思います。

残念ながら次世代機は一部のゲームファン（私も含む）の枠をはみだして多量に売れてしまいました。これは非常に危険を孕んだ状態を造ってしまいました。それは、ゲーム機を初めて購入する人（特に小学生などの若年層）が最初に触れるゲームが〝素材に難のある香辛料ばかりのソフト〟にあたってしまうかもしれないからです。しかもそれがもう2本3本と続いてしまえば、その後に出会うかもしれない、〝派手なCGや贅沢なBGMのないソフト〟をつまらないと感じてしまう可能性が大きくなることです。こうなるとソフトハウス側は素材の善し悪しに関係無く多量の香辛料をつかった商品を創るようになってしまうのではないでしょうか。

いつの世も香辛料は非常に高価な物ですから、結果としてソフトハウスは1本のソフトにかける期待（発売本数）は大きくなってしまうでしょう。それでもある程度計算できるソフト（RPG等）ならばまだしも、〝もしかしたら売れないかも知れないソフト〟は売れないと困るのでガンガン香辛料を使い派手に宣伝をする、そして益々失敗できなくなる。最近のソフトハウスは大規模化が進んでいるのでなにもしないでも莫大な経費がかかる、したがって良い企画が無いから、といって何も発売しないというワケにはいかない。この自転車操業が破綻する日があまり遠くない未来にやってくるのではないか。心配でなりません。

今現在、私の部屋にはSS、PS、3DO、PC―FX、MD、MCD、DUO―R、SEGA mk3、SCVらがあります（最後のはスーパーカセットビジョン）。これらの据置型ゲーム機は全て現役です。なかでもSCVはお気に入りでよく遊んでいます（ちなみに与作はカセットビジョンでスーパーには有りません）。当時のソフトは色数など両手で足りるほど、BGMなど下手をすればうるさいだけの代物ですが飽きることもなく遊んでいます。これはもちろん私の思い入れもありますが、それ以上の〝面白さ〟があるような気がします。はたして最近のソフトの何%位が〝面白さ〟を持っているかと考えると、元祖ファミコンが発売されて4、5年目位のひどい状態に近づいているようです。

最近、〝ナムコミュージアム〟や〝SEGA―AGES〟シリーズが発売されています。非常に歓迎すべきことだと思います。これらはゲーセンがまだ暗くて怖かった時代の名作ソフトで、そしてまた今のソフトよりも沢山の〝面白さ〟を含んでいると思います。これら往年の名作に触れる事は余計な味付けのない、真に面白いゲームに必要な素材とは何かを考えるいい機会ではないでしょうか。

最後に、今後も多くの人が香辛料の多い少ないでゲームソフトを選ぶような事が続いてしまえばゲーム業界のお先は真っ暗です。そのようなことにならないためにもソフトハウスはごまかさない、専門誌は本当の事を書く（ソフトハウスは謙虚に受けとめる）、ユーザーはもっと考える、流通業者はもっともっと勉強する。以上4者がそれぞれ努力をして明るいゲームの未来を築けることを期待します。

佳作

「さらに楽しいゲーセン」へ

～言いたいことを言ってみます～

東京都多摩市
東海林　辰宏（19歳）

通信対戦格闘という新たなゲームジャンルの先駆者であるストリートファイターII（以下「ストII」と略す）がゲーセンに登場してから5年以上の月日がたちました。ストIIはその完成度と魅力的なキャラクターで大ヒットしました。そして一年後にストIIダッシュが登場した頃からゲーム業界は対戦格闘ブームに突入しました。そして現在では対戦格闘ゲームはひとつのジャンルとして定着しました。

しかし対戦格闘ゲームしかやらないプレイヤーが現われしばしば「これでいいのか」という意見が聞かれました。その内容は他ジャンルへの影響を指摘したものが主で、特にシューティングゲームに関しては東亜プランの倒産は対戦格闘ゲームのせいなのではないかという強烈な意見もあったと記憶しています。

この問題については、私はわりと楽観的でした。むしろ対戦格闘ゲームの登場でゲーセンがさらに楽しい所になると喜んだクチでした。

が、最近になって私はゲーム業界が「どうもおかしい」と感じ始めました。ゲームがつまらないというわけではありません。「さらに楽しい」ものにはなっていない、そう思うのです。これから私がそう考える理由とそれに対する提案を挙げていきたいと思います。

1つは対戦格闘ゲームの現状です。私は便宜上前項で「対戦格闘ゲームはひとつのジャンルとして定着した」と述べてしまいましたがはたしてそうなのでしょうか。私はゲーセンを見つけると知らないお店でもとりあえず入ってみるのですが、なるほど対戦格闘ゲームはどこのゲーセンでも盛況で、休みの日や放課後には対戦がひっきりなしに行なわれ、シングル台もよくプレイされています。しかしそれは有名な続編ものの対戦格闘ゲームにかぎってのことです。

続編ものの対戦格闘ゲームばかりが何台も入荷されプレイされているのです。ここで勘違いされると困るのでいっておきますが、私がいいたいのはかつていわれていたような、つまり前作のキャラクターやシステムを基本的に継承し、多少変更を加えただけの「安易な」続編ものを次々登場させるのは云々ということではありません。

なぜならそれでも続編ものは面白いからです（一部のものを除いて）。面白いなら批判する理由はありません。問題なのは何台も入荷されてプレイされる続編ものの対戦格闘ゲームとは対照的に、続編ものでない対戦格闘ゲームはお店に入荷されることが非常に少なく、また入荷されたとしてもほとんどプレイされずに短期間で消えてしまう傾向が最近強くなっているということです。

続編ものでない対戦格闘ゲームが対戦台になるということはまずありません。私自身メーカーは本当にこの対戦格闘ゲームを作ったのか?と思ってしまったこともあります。ではどうしてこのようなことになるのでしょうか。私がみるかぎりではプレイヤーが対戦格闘ゲームに飽きているということはないようです。と、すればプレイヤーが続編もの以外の対戦格闘ゲームに興味を示さなくなっているということでしょう。続編もののみが対戦格闘ゲームだと考えられているといってもいいかもしれません。このことについてはキャラクター崇拝の影響も絡んでいるでしょう。そしてこの状態に関するメーカーの弱気が伴った結果、続編ものでない対戦格闘ゲームが前述のような道をたどることになるのだと私は思うのです。

これでは対戦格闘ゲームがひとつのジャンルとして定着したとはいえません。それどころかあっという間に崩れ去る危険性をはらんだいわゆる砂上の楼閣です。この現状を打破するためにはメーカーがまず強気に出ることが必要だと思います。続編ものでない対戦格闘ゲームの出回りをよくする戦略をたてて、プレイヤーにアピールすればいいのです。利益を出さなくてはいけないメーカーの方々にとっては難しいことかもしれませんが、どんなに面白そうな対戦格闘ゲームでも、続編でないというだけでプレイするのに非常に苦労するという状況では、対戦格闘というジャンルは続編ものの力にコーティングされているだけのもろい状態を抜け出すことはできないでしょう。

2つめはシューティングゲームについてです。章を分けてしまいましたがこれは1の延長の話というか、1で論じたことに大きく関連しています。対戦格闘ゲームは一部の続編をのぞいてはほぼ虫の息といえます。私がそう考える理由はさっきも述べたとおりメーカーの弱気です。しかし最近メーカーがばりばり強気で制作し、オペレーターもばりばり入荷するジャンルがあります。それがシューティングです。このことがもっとも顕著にあらわれていると私が思っている例をあげます。

コナミ株式会社が最近出したシューティングゲームであるツインビーヤッホー!、沙羅曼蛇・2、セクシーパロディウス。この3つのゲームはほとんどのゲーセンで入荷していました。その一方で非常に期待していたのに見つからず散々歩き回ってやっと一軒のゲーセンでプレイすることができたゲームがあります。そのあとも捜し回りましたが結局置いてあったのはその一軒だけでした。ドラグーンマイトです。同じ会社から出ているゲームでこうも違うのか、そう思いました。また株式会社バンプレストのアクウギャレットとガーディアンズの出回りの差なども現在シューティングゲームへの偏りのあらわれと思われます。「いいことじゃないか」と言う方がいるかも知れませんがちっともよくありません。今のシューティングゲームは昔対戦格闘ゲームが担っていた、他ジャンルの圧迫という「役割」を見事に受け継いでしまっているのです。対戦格闘ブームが一段落ついて再びいろいろなジャンルのゲーム（対戦格闘含む）がゲーセンを彩ることにはならなかったのです。ではこれはなぜなのでしょうか。私はシューターとよばれる方、あるいは自称している方の対戦格闘ブーム時の動きが大きく作用していると思います。シューターの方々は対戦格闘ブームを激しく批判しました。対戦格闘ゲームばかり作るな、やるな、と。しかし結果はシューティングゲームの反動的な増加でした。もし他ジャンルへの影響を懸念して対戦格闘ブームを批判したのなら当然現状への批判もすべきです。ですがシューターの方々はそれをしていません。好きなジャンルのゲームが沢山出る状況を批判するというのは考えにくいことかもしれませんが、ゲーセンにいろいろなジャンルのゲームが出回るようになるためにはシューティングゲーム氾濫を批判していかなければならないと思います。

最後にまとめたいと思います。最近のゲーセンに入荷されるビデオゲームは続編対戦格闘、シューティングに偏っています。そして続編ものでない対戦格闘に限らず数々の面白そうなゲームがそれらに圧迫されています。

しかし対戦格闘は悪く言われてもシューティングが悪く言われることはありません。それでも私は敢えて言います。「シューティングばかり作るな!シューティングばかりやるな!続編対戦格闘ばかり入荷するな!それ以外のゲームもっと頑張れ!」

続編格闘が嫌いなんじゃありません。シューティングが嫌いなんじゃありません。これは面白そうなゲームが発売前にもみ消されたかのようになってしまう理由を自分なりに考えた結論です。

AMショー出展のゲームが載っている付録がいま手元にあります。続編対戦格闘、シューティング以外のゲームのうち私はいくつのゲームに出会えるのでしょうか。

佳作

「互換基板とゲーセンの未来」

大阪市阿倍野区
BIG☆BURN（28歳）

技術の進歩とは胸躍るし、また恐ろしくもある。一頃、国家予算を食い潰すほどのコストが掛かったコンピューターの百万倍以上の機能をもつパソコンが多くの家庭に普及し、ゲームだけでなくイン

ターネットを通して世界中にアクセスできるようになった。またその一方で、小さな国でも容易に原爆が開発できるようになり、核管理が難しくなったというネガティブな側面もある。詰まる所、ハイテクとは、技術の最先端が遠くに伸びることと、低コストで比較的高度な技術が一般に普及すること、以上二つの現象を意味するのであり、世界に対する影響力は後者の方がより大きいと言える。

それほど大きな話ではないが、ハイテクノロジーの波は、僕たちが慣れ親しんだゲーム業界にも確実に押し寄せている。この場合の技術は、VF3のようなハイエンドより、ゲーセンのスペースの大半を占める一般のゲームに使われている、枯れ切ったローエンドのほうが重要である。ナムコの「鉄拳」で初めて使われた基板「システム11」は、PSと言う家庭用ゲーム機と基本は同じ「互換基板」でありながら、当時100万円以上したVF2の横においてもそれほど見劣りせず、好調な滑り出しでスタートを切った。以後同社の「鉄拳2」、「ソウルエッジ」、「ゼビウス3D/G」と続き、現在も最新作「ダンシングアイ」がリリースされるなど、発売後1年半以上を経過してなお順調に稼働している。のみならず、カプコンの「闘神伝2」、「スターグラディエイター」、それにタイトーの「サイキックフォース」が一部ファン向けにブレイクしたのは記憶に新しい。

これら互換基板を使用した作品を見て、スプライトを使う従来型のゲームや、二人対戦タイプのポリゴン格闘ならば、これ以上の機能は必要ないのでは、と感じた人が少なからずいるだろう。実際、「レイフォース」や「首領蜂」など、業務用基板で稼働し、当時の最先端と思われたシューティングがさほどのスペックダウン無しで、家庭用の「素」の（RAM増設などを施していない）ハード上に移植されたことは記憶に新しい。この二つはCGの書き込み、1画面に表示される弾数の多さ共に極まった作品で、システムなどベクトルの違うゲームは今後も出るだろうが、「処理するデータ量の多さ」でこれらを超えるものの出現は考えにくい。コンシューマとアーケードの差はかつてないほどに縮まったのである。

この現象には二つの側面がある。一つは家にいながらにして業務用と同様のゲームを遊べるようになったこと。手持ちのソフトはもはや「出来の悪い模倣品」でなくオリジナルそのもの、オプションを考慮すればそれ以上。仲間を呼べば対戦も出来、家は「ゲーセンよりゲーセンらしく」なったのである。そしてもう一つの側面とは、アーケードが特別の存在でなくなったこと。一部大型筐体を除き、並ぶ作品は家で見たものか、半年後には自分で買うものばかり。醒めた見方をする人なら、ゲーセンは高々、コンシューマの体験場所に過ぎず、情報収集の1つの手段でしかないと言うだろう。少なくとも、「ハイテクの見本市」としてのアーケードの優越性、かつてのゲーマー達が抱いた神秘性はカケラも残っていない。

そしてこの変化は、ゲームへの人々の接し方に着実に影響を与えている。最近ゲーセンに来る子供の数はこと増えてきたが、彼らのプレイは実に上手い。家で同じ、もしくは同じタイプのゲームを常に遊んでいるからだろう。と同時に、態度が良く言えば屈託なくこなれ、悪く言えば騒がしくマナーを無視している。特にタチが悪いと言うのでなく、彼らは「家にいるときと同じように」振る舞っているにすぎない。それほどまでにゲームは普及し、その分違和感が薄らいだと言うことだ。今後ますますゲーセンの客層は拡大し、その結果「家庭ルール」同士の衝突が厄介なトラブルを生むと予想される。ゲーセンは特殊な場所でなくなったが、他に類を見ないほど人と人とが接触する場所であり、その分運営がより難しくなるだろう。

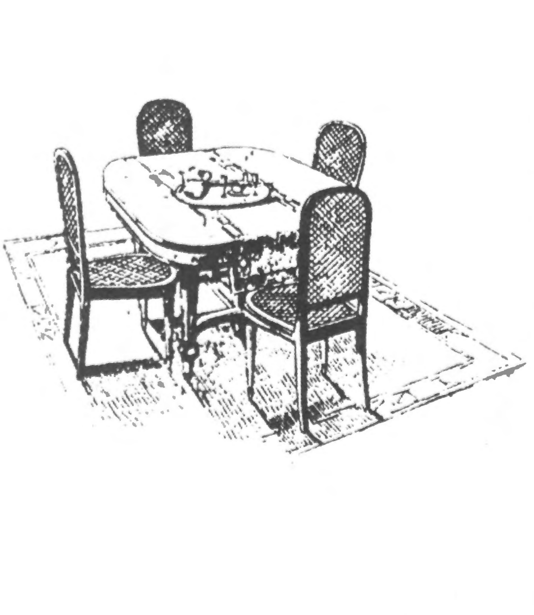
他方、長年のゲーマーの変化も少なからずある。1回1回コインを注ぎ込み、負ければまた出費が嵩む—この緊張感こそがプレイの質を高め、「いつ消えるか分からない」と言う不安が、ゲームとの「一期一会」に感動を与えた。同じものが家にあれば、ゲーセンに来るのはひたすら練習した後だけで良く、極端な話、「ハイスコアを他人に見せびらかす場所」として利用するのみとなる。そこまで行かなくとも、「発売されてからやれば良い」とか「下手なプレイを人に見られるのがイヤ」と、真剣にゲームに取り組む姿勢が消えた人も多いと思う。結果、充実したプレイからますます遠ざかってしまうことが危惧されるのである。

ファミコン草創期の家庭用ゲームは、正直言って「いい加減」な出来の作品が多かった。バグもあるが（裏技と称されもてはやされもした）一体何をしたら良いの？的レベルでわけの分からない作品も数多くあり、逆にそのカオスさが初期の醍醐味と言えた。単調さがダラダラと続き、思考が完全停止しても全く問題無し。現在のゲームは移植モノ・オリジナル共にきっちりと作りこまれており、中には「クソゲー」があるものの、大方はプレイのシーケンスにすっと入って行ける手堅さだ。その分、とっかかるにも結構な気合いが要り、マップを付ける、弾避けパターンを考えるなど思考の負担が大きい。市場に出回る攻略本の数が、なによりそれを物語っている。家庭用はかなりの程度、アーケードと同質になり、独自性が薄くなったのである。一つの文化が消えた、とさえ言えるかもしれない。

互換基板の普及は、コンシューマとアーケード、二つの異なる分野の合流を意味する。経営的には、中小メーカーにとって基板の自主開発がかなり負担となる、家庭用への移植を考慮すれば最初からシステム11やST—Vを使うほうが安くあがるなど、合理的な計算の結果なのだろう。しかしゲームの緊張感、家庭用とACの独自性の維持と言う観点からは、あまり好ましいとは言えそうにない。

だが、この流れはもはや進む一方であり、我々はこれに沿った上でより望ましい方向への道を探し求める必要がある。具体的には、「ローカルルール」の一言で片付けていた対戦マナーを一般化し、どこでも誰でも安心して遊べるようなグローバル・ルールの作成と普及につとめる。自分なりに目標を定めてプレイに緊張感を持たせるなど、個々人ないし地域・全国レベルで様々な努力をすることが出来るはずだ。

かつて僕たちが子供の頃、ゲーセンは週に1回、百円玉一枚を握り締めて必死に挑み、負けたときは悔しくて眠れず、クリアすれば天にも昇る気持ちだった。仲間は少なく、「不良」というレッテルと戦う孤独、そして孤高の日々。アーケードは高嶺の花、筐体は魔法の箱に見えたものである。最近の小学生は家にゲーム機、学校ではゲーマー仲間、放課後は連れ立って対戦。ゲームを巡る環境はこ10年で天と地ほどに良くなり、世間の目もずいぶん優しくなった。それでも、ちっとも羨ましくないのは一体どうしたことだろう。何にせよ過ぎた日は戻らない、ただこれからのゲームが、まっすぐ伸びやかに発展することを望むだけである。



中古ゲーム機、高価買取ります!

〈97年7月末まで有効。買取数量に限りがあります〉

7月特別買取価格
〈'97.6月現在〉
■引き取り運送費は当社が負担します。
■引き取り後3日以内に、振込または小切手にてお支払い致します。

デイトナUSA(ツイン)	¥900,000
バーチャコップ2DX	¥600,000
スポーツフィッシング2	¥600,000
マンクスTT(ツイン)	¥600,000

私たちに、お気軽にお問合わせ下さい。

松永里美　石井理恵

0120 FreeDial 0120-00-7477（担当：松永里美、清水洋良（ひろなが）、石井理恵）

アミューズメントオークション

後援：株式会社セガ・エンタープライゼス

7月5日(土) 大阪(400台)－中国(100台)
7月19日(土) 東京(400台)－パシフィコ横浜(中継)－香港(150台)
8月2日(土) 大阪(400台)
8月29日(金) 東京(400台)－大阪サブ会場－シンガポール(150台)
－シドニー(100台)
9月20日(土) 東京(400台)－AMショー(中継)－大阪サブ会場
9月27日(土) 大阪(400台)－香港(150台)

会場住所

東京会場 千葉県船橋市潮見町12-2 ㈱ナカノ商会内㈱ケイアンドユウ
大阪会場 大阪府門真市下島頭409-1 ㈱三協内㈱ケイアンドユウ
大阪サブ会場 大阪府東大阪市長田西3-23 ㈱ケイアンドユウ本社ビル

お気軽にお電話下さい!
0120 FreeDial 0120-00-7395

●オークション・ガレージセールの資料をお送りいたします。
●オークション直前リストをFAXにてお送りいたします。（担当：中村）

第7回 中古商品換金市場 in パシフィコ横浜

カラオケ機器・アミューズメント機器・中古パソコンなどを超お買得価格でご提供します!

〔日時〕 97年7月19日(土) PM1:00~PM5:00

第8回は97年9月11日(木)開催です!!
同時開催「カラオケボックス経営相談室」 無料

お問合わせ
0120 FreeDial 0120-00-7295（担当：中野）

■"流通の革新"――ハイテクふんころがし

株式会社 ケイアンドユウ

〒577
大阪府東大阪市長田西3－23

ゲーム	☎06-748-2513	FAX 06-748-2506	0120-00-7477
プライズ(景品)	☎06-748-2511	FAX 06-748-2505	0120-00-6362
カラオケ	☎06-748-2512	FAX 06-748-2507	0120-00-7295

ロケーションの大型化が進むにつれて、内外装に趣向を凝らした店舗が急増している。ジャングルを彷彿とさせるもの、宇宙空間をイメージさせるものなど、その見せ方は様々だ。

こうした店舗の差別化に高い関心が集まる中、テクモ㈱（本社・東京、柿原彬人社長）では、電飾による空間演出に注目。米国の電飾におけるトップメーカー、マイコン・ゲーミング・コーポレーション（以下マイコン社）と業務提携し、店舗装飾ツール「カジノナイツ・コレクション」を発売した。

新たな店舗演出「カジノナイツ・コレクション」で差別化を提案

光と音が織り成す別世界空間

テクモ（株）

今回テクモ社が、マイコン社と業務提携した背景には、未だ光明の見えない現在のロケーション業況がある。長引くアミューズメント産業全体の停滞、市場競争の激化といったロケーションを取り巻く諸問題はオペレーターに暗い影を落とし、何の解決策さえも見出せないのが現状だ。

大型店が出現しはじめた頃は奇抜といわれたような内外装も今ではどこのロケーションでも行なっている。一体、どうすれば他店との差別化が図れ、より多くの集客が図れるのか。そこで同社が注目したのが、今までのアミューズメント施設にない、きらびやかな電飾「カジノナイツ・コレクション」である。

今年1月、ロンドンで開催されたカジノショーで展示されていたのが、イルミネーションにおいてラスベガスはもとより、ヨーロッパ、オセアニア、南米、南アフリカなど世界の90%のシェアを誇るマイコン社の電飾だった。テクモ社ではさっそく展示製品の一つを買い付け、先のAOUエキスポに出展、同社ブースを華やかに飾った。この展示製品はその後同社直営店「テクモピア成田店」に導入され、メダル売上げ22%アップの原動力となったということである。

では、ここでマイコン社の作品について触れてみたい。

同社の製品ラインナップは、立体

看板のような特殊デザインから最新のロボット技術やアニマトロニクス技術を駆使したディスプレイ、さらにはコンピューター制御の音と光を使ったショーデザインなど多岐に亘る。シルベスタ・スタローン、ブルース・ウィルス、アーノルド・シュワルツネッガーらの人気スターが経営するレストランや物販のチェーン店「プラネット　ハリウッド」の装飾も同社が手掛けたものである。

同社の製品はすべて、世界に数十人しかいないカジノデザイナーが製作するカスタムメイドであり、既成品は存在しない。つまりこの「カジノナイツ・コレクション」は世界に二つと存在しないその店だけのオリジナル装飾となる。マイコン社も一時は日本のマーケットに注目していたが、その複雑さから販売をテクモ社に委ね、製作に専念。効率的にサポートする。

オーダーは至って簡単。店舗の担当者はテクモ社と予算およびイメージについて打合せをすれば、マイコン社との打合せはすべて同社が間に立って行ない、ラフ提出、図面提出、納品・取り付けといった段取りで進む。品質の高さは英国の大手損害保険会社・ロイドが認定証を出すというお墨付きで、日々のメンテナンスは不要。部品に関しては国内調達できるようにし、アフターサービスも万全の体制を整えている。

ロケーション全体の売上げがダウンしている今日、同社がロケーションの生き残り策としてこの「カジノナイツ・コレクション」を推進するのはメダルコーナーへの導入である。メダルゲームは客単価も高く、魅力的なジャンルであり、日進月歩の技術革新によって様々な新製品が導入されているにもかかわらず、今ひとつ売上げアップには繋がっていないというのが現状ではないだろうか。同社ではいかにメダルゲームを楽しみやすい環境を作り、滞店時間を引き延ばすかということをポイントと考え、メダルゲームの持つ豪華さや優雅さを引き出す空間演出として、同製品をオペレーターにアピールしていく。本場ラスベガスのカジノへ実際に行ったことがある方も多いだろうし、行かなくてもテレビや映画などでそのゴージャスな雰囲気はご存じだろう。メダルはギャンブルの疑似体験ともいえるが、日常から離れた別世界という点では共通している。導入によって従来のヘビーユーザーからライトユーザーへの拡大も図ることができるだろう。

同社では今後、全国各地の主要ロケーションに向けてセールスを展開。投資はかかるが、導入後コストと売上げを見れば納得してもらえると話している。メインはメダルコーナーとなるが、楽しい空間作りとしてはSCや外装看板にも有効と考えており、多方面へのアプローチも行なっていく。

お問い合わせ　テクモ㈱販売部　TEL03（3222）7620

飛び出す立体映像。これを見るためには、特殊な眼鏡が必要とされている。逆に言えば眼鏡を掛けなければ、その映像を楽しむことはできない。

目の前に出現するサメ。光速飛行する宇宙戦闘機。映像的には面白くても、眼鏡が顔に掛かっていると、本当のスリルは味わえない、という方も決して少なくはないだろう。

しかし、この眼鏡の必要性がなくなろうとしている。米インフィニティーマルチメディア社（本社・カリフォルニア）の「インフィニティー3Dディスプレー」技術。これが3D映像から眼鏡を取り除いてしまったのだ。

また、この開発の成功は、アーケードゲーム機の将来をも大きく変えようとしている。

眼鏡を必要としない
三次元立体ディスプレイを開発

アーケードゲーム機に革命を起すか？
日本インフィニティーマルチメディア㈱

見る位置を変えれば、側面を見ることができる

たとえば、車の真正面の映像が飛び出してきたとしよう。眼鏡を掛けていた場合、正面の映像しか見ることができなかった。与えられる映像の情報が車の真正面のものしかなかったためだ。しかし、米インフィニティーマルチメディア社「インフィニティー3Dディスプレー」技術なら首を動かせば車の側面を見ることもできる。つまり、特殊眼鏡を掛けなくても、映像が飛び出してくるのである。

従来の三次元映像は、左右の目にひとつずつの画像が映写され、眼鏡を掛ければ立体に見える仕組みとなっている。二眼式と呼ばれる技術だ。

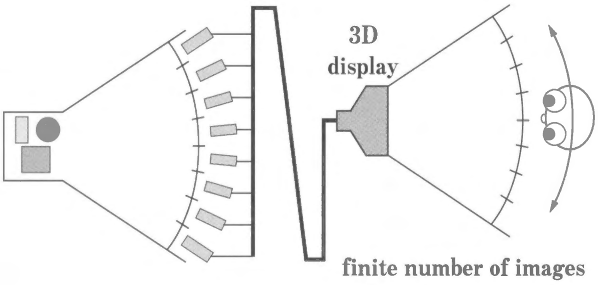
この2つの映像で立体に見える技術にはいくつか難点もあった。たとえば映像を見る人間が頭を動かすと、立体映像が視野角から外れ、見えなくなる場合がある。また、頭をどこに動かしても同じ映像が目に飛び込んでくるため、不自然な部分もあった。迫力のある映像が見られる反面、見る側にとっては制約の多い技術でもあったのだ。

しかし、同社の技術はそれらの難点を取り除くことに成功。全く新しい立体映像システムを確立したのである。

同社は94年に設立。以来、立体表示基礎技術を発明した教授陣が経営する英オートステレオ・システム社や米国の大手防衛企業、リットン・インダストリー社と提携し、3Dディスプレーの技術を構築。またゲームの分野では、95年にフィンランド最大手のゲームソフト開発会社である、ハウスマーク・ゲーム社と提携し、インフィニティー3Dシステムの最初のインタラクティブゲームである「3ダイス」の制作に着手。そして昨年の11月には㈱セガ・エンタープライゼス米国法人の元社長であるトーマス・プティト氏を社長として迎えている。まさにこの技術をプロデュースする体制は充分に確立されていると言えるだろう。

では、同社の技術について説明

TOPICS



していこう。

ゲームの可能性を拡げる、多眼タイムマルチプレキシング方式

多眼式（マルチプルビュー）。これが同社の技術の特徴である。その構造を簡単に説明すると、

●ブラウン管内に最高28のビュー（映写機）を設置（従来の立体映像は2ビュー）。

●そして画像の映写時間を制御する高速強誘電液晶シャッター・システム、高速光源体（CRT、LCD等）を作動させ、映像を高速度で連続映写。

●これにより、映写物体の複数の視覚側面を映し出す。

という流れで立体映像が出来上がる仕組みだ。

つまり、あるものをある一定の場所に、映し出すシステムなのである。

このシステムは多眼タイムマルチプレキシング（時空間制御）方式と呼ばれ、実際には次の様なことを実現することができる。

○幅広い視野角の中、自由に頭を動かしながら立体映像を見ることができる。

○ビュー数が多いため、様々な映像が右目、左目に入ってくることになり、表示されている物体及び光景を立体的に覗き込むことができる。

○人間が自然界において立体感を捉えている仕組みに似ているため、疲労感を軽減できる。

○ひとつのブラウン管で、2人がそれぞれ違う画像を見ることができる（たとえば横向きの犬の映像の場合、1人が犬の顔、横顔を見ることができ、もう1人がじっくり尻尾を見ることができる。また、同じブラウン管で2人が違うゲームをすることができる/ピクチャー・オン・ピクチャー、スプリットスクリーンと呼ばれる技術）など、とにかく画期的な技術なのである。

そしてこれをゲームに導入した場合、予想もできない方向でゲーム内容そのものの可能性が拡がることになる。

前述の仕組みを利用すれば、たとえば50インチの筐体の前に2人が並んで、1人がピッチャー、1人がバッターという野球ゲームやプレイヤー同士が撃ち合いできるゲームなど、全く新しいゲームを作ることが可能になるだろう。もちろん、このシステムを利用した新ジャンルのゲームもいずれは生み出されることになるはずだ。

予定は98年末。どんなゲームが生まれるか

この技術の日本国内でのプロモーション、販売を行なうのが、日本インフィニティーマルチメディア㈱（本社・東京都世田谷区代沢2—6—13、宇津木滋社長、03—3419—4443）である。

同社は今年の2月、米インフィニティーマルチメディア社の全額出資により誕生。以来、日本国内のゲームメーカーを中心にその技術の売り込みを開始している。

メーカーに対する「インフィニティー3Dディスプレー」技術の本格的な納入予定は来年末。

それまでに各メーカーに出向き技術内容を解説しているという。

実際に開発に関心を示している企業もあり、2年後にはロケーションに同社の技術を使用したゲーム機が数多く並ぶことになるだろう。

さて、気になるコストの話だが、50インチの筐体の場合、OP価格は200万円前後になる予定。従来のモニターに改造を加える程度で組み込まれる技術のため、それほどコストはかからないという。

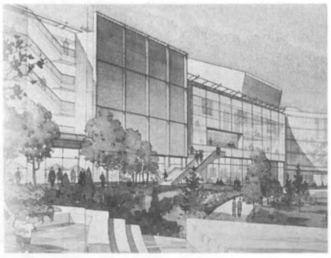
「3Dという要素に加え、1台の筐体で2人のプレイヤーが別々のゲームをプレイできますので、インカムも期待できると思います」と、宇津木社長は語る。もちろん、眼鏡や特殊レンズを必要としないこともコストダウンにつながっていく。

「たとえば、今までのアミューズメント施設で立体映像を見せる場合、眼鏡そのもののコスト、眼鏡を配るスタッフの人件費、そして眼鏡をクリーニングするコストが掛かります。それがなくなるだけでも経営者側のメリットは大きいと思います」。

今まで「見世物」の領域からなかなか脱することができなかった立体映像の分野。見る人間は席に座り、眼鏡を掛けるというスタイルで、完全に受け身の立場だった。

しかし、「インフィニティー3Dディスプレー」技術は、今までの見る人間を「プレイヤー」に変え、自由な動きを与える。

格闘ゲーム、プリント自販機を超えるような力を持つゲームの登場が期待されている今、この画期的なシステムをゲームメーカーがどの様に利用し、どの様なゲームを生み出すか。AM業界にとって、同社の技術は、今後の鍵を握る非常に重要なダイヤの原石かも知れない。



オープン予告看板に描かれているセンターの完成予定図。緑の豊富な憩の広場とセンターが上手く調和した様子がうかがえる

「ソニー・リーテイル・エンターテインメントセンター」
1998年秋オープンに向けプロジェクト進行中

映画館をメインアトラクションにソニー・プレイステーション関連商品の販売をサンフランシスコで計画

㈱ソニー（本社・東京、井出伸之社長）では、海外子会社のソニー・コーポレーション・オブ・アメリカ（本社・ニューヨーク市）を通じ、米国・サンフランシスコ市に3Dシアターを核にした大型施設を98年秋にオープンする予定である。

これは、同市の都市開発計画の一環として実行されるもので、映画館「ロウズシアター」と「ソニーシアター」を全米レベルで運営する、ソニー・コーポレーションのリーテイル・エンターテインメント部門が担当し行なうもの。

場所は都市開発計画の進むサウス・オブ・マーケット地区のイーバ・ブエナ・ガーデンズと呼ばれる憩広場で、「モスコン・コンベンションセンター」や「サンフランシスコ近代美術館」といった大型施設と隣接する形でオープンする。

施設名称は「ソニー・リーテイル・エンターテインメントセンター」。敷地面積は約10万6680㎡で、4階建て施設となる予定。

施設内容は、アイマックスシアターを核とし、「プレイステーション」のゲームソフトやこれに関するキャラクター商品を扱う物販施設、飲食施設等で構成されるほか、ソニーが扱う音楽、映画、ゲームの各ソフトおよびハードに関する様々なものが効果的に販売できる方法が結集される予定である。

市の都市開発計画を司るサンフランシスコ再開発局より、同施設建設のプロジェクトが許可されたのは昨年2月6日のこと。その年の12月12日に施設の建設が開始されたが、その着工式の挨拶でソニー・コーポレーション社長兼チーフ・オペレーティング・オフィサーの井出伸之氏は、「都市開発計画には皆が強い関心を抱いている。我々のエンターテインメントセンターのコンセプトは、サンフランシスコ・ベイエリア全域のライフスタイルや文化に完璧にフィットするだろう。施設完成の暁には、ここはソニーの持つベスト製品で満ちあふれる場所となるだろう」と、その強い意気込みを語った。

TOPICS

都心部に存在する人々の憩の場であるイーバ・ブエナ・ガーデンズ。写真手前部分が現在建設中の「ソニー・リーテイル・エンターテインメントセンター」で、その奥側の緑地にはカフェテリアが並ぶ

昼下がりの一時をイーバ・ブエナ・ガーデンズで過ごす人々。大都会の真ん中とは思えないほどゆったりとした空気が流れており、小鳥のさえずりも聞こえる

また、同市のウイリー・ブラウン・ジュニア市長はその席上で、「イーバ・ブエナ・ガーデンズ」周辺の開発を誇りに感じ、市民や多くの旅行者に新たなエンターテインメントを供給するであろうソニーの施設を喜んで歓迎する」と歓迎の意を表している。

施設のオープン予定は来秋。ソニーがエンターテインメント・ビジネスに参入し創り上げる同施設、一体どういうものに仕上がるのか、今から楽しみである。

同センターに設けられる予定の施設：

◆「ゲートウェイ」

エントランスエリア。施設の案内・情報提供が行なわれ、施設内で体験できる限りの項目がプレビューできる。チケット販売および映画やアトラクション、食事、スペシャルイベントなどの予約も可能。

◆「3D アイマックスシアター」

◆「15スクリーン ソニー シアター」

◆「ザ・ディスカバリー・チャンネル・デスティネーション」ストアー

ディスカバリー・コミュニケーションズ社が運営する小売店。

◆「THE WHERE THE WILD THINGS ARE インタラクティブ・プレイエリア」

著名な作家兼イレストレーターであるマウリス・センダック（Maurice Sendak）氏の著書内容が現実化されたプレイエリア。

◆「ザ・ナイト・キッチン フードサービスエリア」

同じくマウリス・センダック氏の著作である「ザ・ナイト・キッチン」の原作に基づいて設計されるフードサービスエリア。

◆「ザ・マンモス・インスティチュート・オブ・テクノロジー（The Mammoth Institute of technology）」

デヴィッド・マカウライ（David Macaulay）氏著作の「The Way Things Work」に基づいて設計される、教育&エンターテインメントアトラクション。

◆「ザ・オープン・リアリティー・ラボ」

現在注目されているフランス人イラストレーター、ジーン・ギラウド（Jean Giraud）氏のSF幻想デザイン&コンセプトに基づいて設計される「インタラクティブ・アドベンチャーアーケード」。最新のエレクトリック・プレイ技術を備えた未来型のショールームで、客が遊びながら展示されている製品に接することができるというもの。ここではソニーのデジタル技術の紹介を行う予定。

◆「テイスト・オブ・サンフランシスコ（サンフランシスコの味）」

街で人気のシェフ達が最新のメニューを提供するレストランエリア。

◆ライブ・パフォーマー達の集合空間

◆その他の独創的な小売店

経営コンサルティング企業の㈱ジェコム日本経営（本社・東京、佐藤良社長）は、遊休地、農地、商業施設等におけるあらゆるスペースの最適活用方法と新事業を提案する総合展「第4回土地・空間有効活用展（通称、スペース・ジャパン'97）」を5月21日（水）より23日（金）までの3日間、有明・東京ビッグサイトにて開催した。

同展には、アミューズメント施設、パチンコ店、コイン式時間貸駐車場、コイン洗車場、コインランドリー、マンション・アパート・ビル経営、サービス店舗事業（FC）等、様々な分野の121社・団体が出展、立地条件やニーズに対応したシステム、サービスの提案を行なった。本稿ではアミューズメント事業に焦点を絞り、その提案について検証する。

唯一の遊休地利用・ニュービジネス支援の総合展「第4回土地・空間有効活用展」

㈱ジェコム日本経営

土地・不動産は、ここ数年、資産価値の下落や税負担の増大により、所有、売却から利用、活用の時代へと大きく転換している。

リストラや経営方針の見直しが一段落し、これから積極的な事業展開を考える事業経営者や商業施設関係者からの、空きスペースの有効活用や施設の複合化による集客性、収益性向上を図るニーズも一層高まりをみせている。しかし、「情報不足」を指摘する声は多い。様々な環境、立地条件に即した活用事業やシステム・機器・サービス等が一堂に会し、比較検討できる場が望まれている。こうした声を受け、様々な手法や提案をハードのみならず事業化ノウハウ等のソフト情報も含めて様々な提案が行なわれたのが同展である。第4回目となる今年は、入場料が無料となったこともあってか、3日間の来場者数は予想を上回る2万3795人が訪れた。

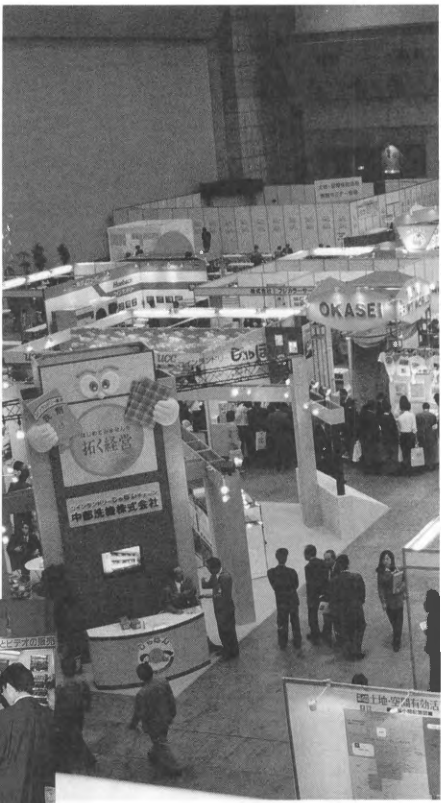
今回出展したさまざまな業種の中から、特にアミューズメント事業の注目すべきブースを紹介しよう。

まず、児童教育とスペース活用を結び付けた点で、会場内で一際異彩を放っていたのが、今回で3回目の出展になるヒューマン㈱。小中学校へのコンピューター導入が急ピッチで進んでいる昨今、同社では、3歳児からのパソコンスクールとして「ヒューマンコンピュータキッズスクール」による総合コンピュータ教育サービスを昨年より開始した（現在、3校を開校しており、今後の予定として、年内に10校の開校を目指している）。

ブースは、スクールの一部を再現したもので、解放感あふれるコミュニケーションテーブルや充実した教材が体験できる内容となっていた。土地スペース・教育両面で長期的見地に立ったすばらしいアイディアであり、様々な可能性を秘めた事業として今後注目したい。なお、写真入りメッセージカードが作れる自販機「カオナフレンド」のアピールも同時に行なわれた。

一方、㈱オカセイでは、『フォトアミューズメントショップ』を提案。「撮った画像を多彩なデザ

TOPICS



「フォトアミューズメントショップ」を提案する㈱オカセイブース

「ヒューマンコンピュータキッズスクール」を提案するヒューマン㈱

ブースいっぱいに自販機を揃えるコニカマーケティング㈱

インのフレームに入れたり、キャラクターやイメージ写真と合成。ここまでは、既存のプリント系自販機と同じですが、その合成した写真をTシャツ・テレカ・マグカップやオリジナルポスター等に、その場でプリントします」（同社・広報）。デジタルカメラとプリントシステムとを組み合わせ、他にはないプリントアミューズメントの世界を具現化。プリントする素材のレンジの広さは、同時に訴求対象の幅広さに帰結する。自販機をただ置くところから、さらに一歩進んだ新しいプリントショップの可能性は未知で、複合化にとって魅力的対象となるはず。

最後に不動産・住宅開発で注目すべき企業として、ホクトシステム㈱を挙げておきたい。同社は、店舗物件とテナントをコンピューターとＦＡＸで結び、必要なときに必要なテナントをスムーズに紹介するシステムを稼働。情報の垂れ流しではなく、店舗テナントシミュレーション及び商業ビルの市場調査に始まり、企画、設計、テナント募集に至るまでをトータルにサポートする。膨大な情報が交錯する現在にあって、必要な情報を入手することは困難であるからこそ、情報を媒介としたサポートをうまく利用、活用することが重要になる。これからアミューズメント施設の運営を考えられている方にとっては注目してほしい企業である。

さて、今回で4回目を迎えたこの展示会の内容を考えると、ある方向性が見えてくる。複合化への方向だ。この狭い国土の中での暫定利用としての事業開発を考える時、単一業種による単体開発は、取り分けリスクが大きくなってくることから、複合化によるリスク分散の方向に流れるだろう。そうすると付加価値という創意工夫を、既存ビジネスにどのように位置づけていくかということに行き当たる。多様なニーズに対応できる複合化は、集積効果による吸引力のアップが望め、空間演出による施設的な魅力づけや界隈性の創出、相互補完による事業収支バランスが図れる。もっとも、単体自体に集客能力が望めない現在、今回の特徴的な流れとして、最も象徴的なプリント系自販機人気にあやかった内容に落ちついたのもうなずけなくもないが、機械に頼る傾向は、結果として均一化された没個性の企画・アイディアになりはしないだろうか。

本来、異業種とのコミュニケーションを図る場としての複合化は、効率よく機能した意義深いものであり、人とのコミュニケーションこそが重要な要素である。

「機械ありき人あり」の複合化には将来性が薄い。まず「人ありき機械あり」である。その共存距離の在り方こそが、同展が目指すところのものであり、今後のカギとなるのではないだろうか。

◇◇◇本文中で触れなかった

その他の注目すべき出展社 ピックアップ

●㈱ナムコ

ロードサイドの遊休地活用及び空きテナントスペースの活用の2点に焦点を絞ったアミューズメント施設を提案。各地で予想を上回る実積を上げている直営店（現在450を数える）でのノウハウを活かし、高収益な事業展開をアピールした。他との差別化が図れる企画力とネームバリューは、新規事業参入考える企業・団体にとって魅力的だろう。

●㈱ママトップ

今回初出展となる同社は、アミューズメント事業運営のサポートを軸に、規模は小さいながらも大手が届かない気配りサービスをアピール。20年にわたる業界でのゲーム機ビジネスのノウハウを活かし、店舗に合ったゲーム機の提案からアミューズメント施設のフランチャイズ加盟店募集までのトータルプロデュースを提案していた。

集客目的のアイテム提案

《体感編》

●㈱フジゴルフジャパン／㈱バーチャルコーポレーション／㈲ジー・アンド・エム

本格ゴルフシミュレーション「スマートゴルフ」、日本初上陸のエキサイティング３Ｄ体感ゲーム、「パワーホームランダービー」「ポリストレーナー」「リアルウェアー」

●ミズノ㈱

体感型スポーツアミューズメントマシン「オートピンポン」

●㈱デジタルアミューズ

「３Ｄバーチャルシアター」

省スペースで手軽にスポーツ等が楽しめて、仮想体験できるこの分野のゲームは、技術的進歩が目ざましく、今後も目が離せない。

《自販機編》

●松下電器産業㈱／㈱九娯貿易

松下の特許「画像ディフォルメ技術」を使って写真をアニメ風に仕上げる似顔絵作成システムで大好評のシール販売機「にがろ〜」、はんこ製造機「ハンコ一機」、ＮＴＴと共同開発したインターネット街頭設置型端末機「放課後倶楽部Ｐ」を出展。

●コニカマーケティング㈱

プリントシール自販機「ふぉとくらぶ」、名刺自販機「プリネーム」、カード自販機「オリカ」等を出展。

このタイプの自販機の認知度は、ＡＭ業界での成功でかなり高く、相乗効果の狙える集客のメリット性を来場者にアピール。

●パーク24㈱

複合活用の実例として時間貸駐車場の企業である同社ブースにシール自販機「なんでもシール委員会」（㈱ジャレコ／㈱アイマックス）を出展。手応え上々といったところか。

⇧アメリカ風の大きな看板が印象的な外観。入口を入るとすぐにエスカレーターがある

OPEN NEWS
CLASSIFIED INFORMATION

アミューズメント施設の空白地域へ出店

㈱コアランド

「MUTHOS（ムトス）綾瀬店」

6月1日オープン

神奈川県綾瀬市大上1－5397－1
TEL0467(70)9178

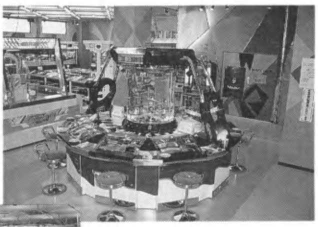
神奈川県を拠点にロケーションを展開している㈱コアランド（本社・東京、杉田安應社長）では、去る6月1日、神奈川県綾瀬市に同社7店舗目、「ムトス」と名付けた大型店舗としては3店舗目となるロケーション「ムトス綾瀬店」をオープンさせた。

綾瀬市はその大半が住宅地と準工場地帯で占められており、人口は約8万人。大型スーパーマーケットや外食施設などはあるものの、繁華街のような場所はなく、アミューズメント施設については殆ど見当たらない。同社ではその点に着目し、今回、出店を行なったわけである。これまでにオープンさせてきた「ムトス・イースト」等も、競合店のない地域への出店である。アミューズメント施設の空白地帯へ出店し、顧客を育て上げるのが同社の基本戦略と言えるだろう。

もちろんいくら競合店がなくとも、お客が入らないような地域では商売にならない。その点については、独自の調査により年齢別人口や潜在的な客層を割り出し、その結果充分に採算が取れると判断、オープンへのGOサインを出したわけである。

それでは店舗の方へ話を移そう。

まず建物は明るい色のアメリカ風な



↑←各メーカーの最新機種を導入しているメダルコーナー

↑アメリカ的な内装が目を引く

3階建てで、これは今回のため新築したもの。ただし、1階は店舗入口および駐車場、3階は事務所やトイレ、空きスペースに充てられており、ゲーム機を設置しているのは2階の1フロアのみとなっている。

同フロアはほぼ長方形の形をしており、延べ床面積は989㎡。特長はまずその明るさである。採光用の窓が非常に大きく、外光をふんだんに取り込んでいるのだ。また壁や床の色使いも水色が基調となっており、採光と相まって非常に爽やかな雰囲気を創り出しているといえる。

店内に入ると、まず目に入るのがセガ社の大型プライズ機「ドリームパレス」。同店は同機をコアマシンとして中心に据え、ジャンル毎に5つのエリアに区分されている。

入口の、すぐ右横はプリント自販機を7機種並べた自販機エリア。併せてベンチやジュースの自販機等も置いてある為、夕方は女子高生達の休息スペースになっている。その奥隣がビデオゲームエリアで最新ビデオゲームを30台設置。そして「ドリームパレス」を挟んだ反対側、入口から見て左側には各種プライズ機が置かれ、次にコクピット／アップライトタイプが構える大型筐体のエリアが奥へと続く。最後に1番奥はメダルゲームエリア。このエリアのみ、壁などの基本色を赤でまとめ、他のコーナーと明確な差を出している。

以上の各エリアに設置されたゲーム機は全部で141台。前述した床面積から考えると、かなり余裕を持ったレイアウトである事が伺える。この余裕には次のような理由がある。

「この店舗はすぐ近くが住宅地ですので、付近住民の方が気軽に入れるレイアウトにしました。来場して頂いたお客様にはゆっくりと遊んで頂き、これまでゲームに接した事がない方にもゲームセンターって楽しいんだな、と感じて頂きたいです」と、同社・企画担当の平松裕子さんは語る。

では、オープン後の動向であるが、まず客層は近くに高校がある為、日中から夕方までは高校生が圧倒的に多く、夜はヤングアダルト層で占められる。動き的には、平日はまだ客足が鈍い日もあるが、日祝日は家族連れが目立ち、46台収容可能な駐車場は満車になるそうだ。

そして、どのお客も滞在時間が長く、客単価が高い事が特徴として挙げられる。これは同社の予想以上のものであったらしい。お客の滞在時間が長いというのは、店舗内が過ごしやすく、快適な空間であるという事であり、先のコメントに表われているスタッフの心遣いが証明されたとも言えるだろう。

営業時間は平日11時～23時45分・休日10時～23時45分。年中無休。スタッフは社員4名・アルバイト14名で、常時5～6名が入っている。

「伊藤雪彦直伝/カラオケ歌唱実践講座」
のエキスがカセットになりました。

伊藤雪彦直伝

月刊カラオケfanによる

一週間でマスター出来る!!
カラオケ上達法

〈入門編〉　〈中級編〉　〈上級編〉

好評発売中!!

定価 各¥**2,548**円（税込）
送料 ¥500
※３月31日申し込み分までは定価2,500円（税込）

上級編―収録内容

SIDE A
1. オープニング
2. リラックス体操
3. 〈1日目〉腹式のイメージ（応用編）
4. 〈2日目〉声の置き方
5. 〈3日目〉軽い声をベースにしよう!!

SIDE B
1. 〈4日目〉アイウエオを揃えすぎない
2. 〈5日目〉ビブラートの付け方、取り方
3. 〈6日目〉アウトドアかインドアか
4. 〈7日目〉言葉のアクセントで歌う
5. エンディング

ナレーション/発声指導：作曲家 伊藤雪彦　制作協力：伊戸のりお

入門編―収録内容

SIDE A
1. オープニング
2. リラックス体操
3. 〈1日目〉息の上手な吸い方、吐き方
4. 〈2日目〉発声の方法 パートⅠ
5. 〈3日目〉発声の方法 パートⅡ

SIDE B
1. 〈4日目〉リズムの練習
2. 〈5日目〉アイウエオ母音の練習
3. 〈6日目〉節回しの練習
4. 〈7日目〉スタッカート　切る練習
5. エンディング
6. カラオケ大会出場前の発声練習

ナレーション/発声指導：作曲家 伊藤雪彦　制作協力：伊戸のりお

中級編―収録内容

SIDE A
1. オープニング
2. リラックス体操
3. 〈1日目〉呼吸の練習
4. 〈2日目〉発声の練習
5. 〈3日目〉声の向きの練習

SIDE B
1. 〈4日目〉リズムの練習
2. 〈5日目〉鼻濁音（びだくおん）の練習
3. 〈6日目〉子音の練習
4. 〈7日目〉メリハリの練習
5. エンディング

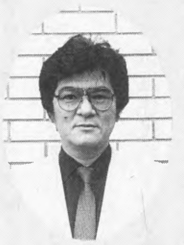
ナレーション/発声指導：作曲家 伊藤雪彦　制作協力：伊戸のりお

伊藤雪彦直伝
「カラオケ歌唱実践講座」が
スケールアップして帰ってきました。

「カラオケに自信がつく本」

カラオケハウツー書の決定版！
●
全200ページ建て！
●
イラスト全面刷新！
●
Q＆Aを77項目に増補！

定価2,415円で発売中（税込・送料別）



作曲家・伊藤雪彦先生のことば

いつも私の「カラオケ歌唱実践講座」をご愛読いただきましてありがとうございます。この講座は、お陰様で大変好評を頂いておりますが、連載開始直後から「先生のナマの声で教わりたい」との要望が多数寄せられていました。こうした皆様の声に応えたのが今回のレッスンテープです。私なりに一生懸命解説したつもりです。このレッスンテープがあなたの歌唱向上に役立つことを願ってやみません。

ご希望の方は、本誌綴じ込みの郵便振替用紙に所定の項目をご記入の上、送料500円をプラスした3000円を添え、最寄りの郵便局からお振り込みください。現金書留の場合は下記までお送り下さい。

〒530 大阪市北区東天満2丁目10-19 マークベストビル
㈱コインジャーナル 月刊カラオケfan
レッスンテープ「カラオケ上達法・入門編（中級編・上級編）」係

FiRST

"絶対イイ！"という評判は本物です。

F830 カインドロックⅡ(ツー)

人気のカインドロックシリーズにF830カインドロックⅡ(ツー)がローコストで新発売

ナットを外さずに左右回転が自由自在!!

- 新機構方式により回転方向が簡単に変えられる。
- 2ウォード（Rウォード、Lウォード）なので防犯性が一段と向上。
- 表面の突起部が少ない超コンパクト設計。
- 破壊防止用ガードリング付（FDR方式）。
- 標準の同一番号は1種類、他は全て登録番号。
- 主要パーツは全て黄銅製。
- 自販機規格ですので取付けは従来品と同じです。

抜群の安全性！

一つの鍵が何種類にも使える可変機構の取付けも承ります。

盗難対策は万全ですか?!

FK-2 スイッチ&ロック 特に防犯面、重視！

▽41-18241

- 鍵違数は13万種類。
- 業界初の2(ツー)・ウォード。
- 業界初の八枚上下ディスクタンブラー採用。
- 登録番号が指定できます。(この登録番号は標準同一番号とキーウォードが違いますので、より安心です。)
- スイッチはデテントアクション機構です。

F400 ミニ八万ロック（超小型化） 好評発売中!!

- 超小型錠前です。機能は従来品と変りません。
- 止メ金具（兼用レバー）をセットしたままで取付けが出来ますので煩しい手間が省けます。

- 兼用レバー付ですので、縦向、横向が任意に組換えが出来る。
- 2ヶ所抜きも出来ます。（F400-2）
- 主要パーツは全て黄銅製。（クローム）

X(エックス)ロック

- 破壊防止付(FDR方式)リング。
- イタズラされない大口径内溝タイプ。
- 同一番号はすべて登録ナンバーキーの複製は出来ません。
- 自販機規格ですので取付けは従来品と同じです。

F770-A

F770-B

カインドロック

F910

- 破壊防止付(FDR方式)リング。
- キーは操作しやすいリバーシブルタイプ。
- ダブル垂直ピン構造。
- 同一番号はすべて登録ナンバーキーの複製は出来ません。
- 自販機規格ですので取付けは従来品と同じです。

● 八万ロックと互換性を持たせた外径取付寸法

営業品目 〔2Vロック・2VロックJr・カインドロック・カインドロックⅡ・Xロック・八万ロック・スイッチロック・各種シリンダー錠　製造販売 及び 加工品、特注品・他〕

鍵のことならなんなりと御相談下さい。
くわしくはカタログをご請求下さい。

株式会社 ファースト・ロック

FiRST

本社営業部　〒304　茨城県下妻市大字江上山1645-10　TEL 0296(43)7591(代)　FAX 0296(43)7598
東京営業所　〒182　東京都調布市染地3-1-61　TEL 0424(87)5221(代)　FAX 0424(87)0776

VADER

Memories of old machines

懐かしのマシン⑧

「スペースインベーダー」

SPACE IN

今から19年前の昭和53年6月に発売された「スペースインベーダー」について、今更説明はいらないだろう。

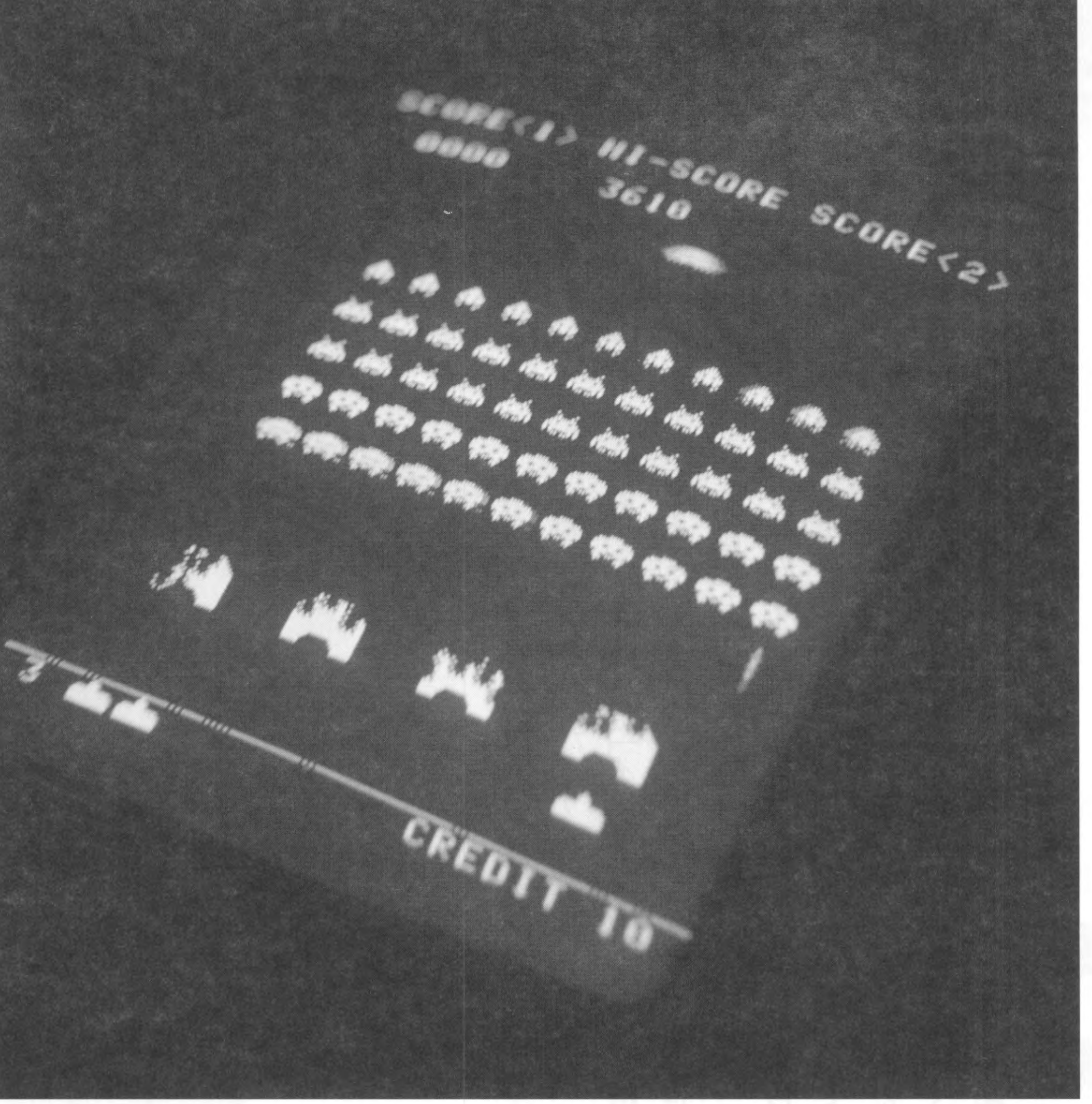
約1年あまり続いた「インベーダー現象」は全国を席捲し、業界を狂乱の渦にまきこんだ。百円玉が湯水のようにゲーム機に注ぎこまれると、同時にコピー、横流し、抱き合わせ、裏の世界の介入など、様々な噂が横行し、流れた。

今回の「インベーダーゲーム」は開発者の西角友宏氏以外に、何人かの業界人からも話を伺った。あの狂乱のブームの一端を担った主役は、当の業界人であるからだ。本人の希望で割愛した逸話もたくさんあるが、逆に支障はないのだろうかとこちらが危惧するぐらい熱く語って下さった方もいた。自らの恥部であると、取材には応じて下さったが掲載を断られた方もいた。それがインベーダーゲームだ。

『伝説のマシン』。

ビリヤード、UFOキャッチャー、そして今のプリクラのブームを経て、尚、異口同音にインベーダーゲームに対して発っせられた言葉である。それまでのだっこちゃんやフラフープと同じように、ブームというものは社会の波動とちょうどマッチしたところにあった。コンピューターという言葉がようやく耳慣れした頃、侵略してくるインベーダーを撃墜するシューティングゲーム。ポンやブロック崩しに続いてテレビゲームの揺籃期に現われたエレクトロニクスの申し子は、社会にとって新鮮だった。そして業界にとっては――、ある業者の言葉が耳に残る。

「笑い話ですが究極のゲーム機をオペレーター同士で語りあったことがあった。それは賽銭箱。置いてあるだけで金が投げ入れられる。インベーダーゲームは我々にとってまさにそれだったのです」



「スペースインベーダー」というゲーム

タイトーから昭和53年に発売され、全世界を「侵略」して爆発的なブームとなったシューティングゲーム。以降、現在に続くテレビゲームの一大潮流を築き上げた作品であり、未だ売上げ、知名度ともにこれを抜くゲーム機は現れていない。

55のインベーダー軍団が爆弾を落としながら左右に移動し、画面の右端、あるいは左端に当たると一段下におりる。プレイヤーはトーチカに隠れて敵の攻撃をかわしながら発射台を動かして撃つ。発射台が3つ撃滅されるか、軍団に陣地を占領されるとゲームオーバー。インベーダーは上部にいるものほど撃った時の得点が高くなり、時々現われるUFOを撃つとボーナス点が得られる。画面をクリアすると難易度も上がっていく。インベーダーが迫ってくる「ズッズッズッズッ」という音と、「ピュンピュン」という発射音も臨場感を高めた。

最初は白黒モニターのアップライト型とテーブル型の2筐体で発売され、操作方法はブロック崩しのようなパドルによるものではなく、砲台を左右に動かす2個のボタンと発射ボタンだった。その後、移動ボタンはジョイスティックに替わり、カラーモニター版も発売された。

6月の発売当初はたいして注目されなかったが、夏休みの学生客を中心にじわじわと売上げを伸ばし、9月に入った頃には各地でインベーダーハウスと呼ばれたゲーム場が続出した。プレイヤーは100円玉を積み上げてゲームに熱中し、1日1台あたり3万円、5万円という驚異的な売上げを記録。『名古屋撃ち』といわれた攻略法もあみだされ、Tシャツや攻略本、キーホルダー、レコードなどのグッズも発売された。「日銀から100円玉がなくなった」「RAMやICがインベーダーに独占されてコンピューターが作れない」などマスコミもこぞって書き立て、ブームは過熱していった。

過熱したブームは一方で少年たちをまきこみ、ゲームしたさの盗みや恐喝、5円硬貨の100円玉への偽造、100円玉に糸をつける料金投入の不正行為などが表面化。青少年の非行が問題となり、学校やPTAがゲーム場への禁止令を出すようになったのと平行してブームは急速に冷めていった。

市場に出た台数はコピー機を含めて30万台（一説には40万台とも）、タイトーから許諾を受けた米ミッドウェイ社も海外で6万台を出荷。まさにAM業界史上、未踏の金字塔をうちたて、昭和54年のタイトーの経常利益もセガ42億円に対し、実に302億円というものであった。

その後、「スペースインベーダー」は家庭用ゲームに転用され、スーパーファミコンで90万本のヒット。ゲームウォッチ、プレイステーションでも発売されている。

開発者が語る「スペースインベーダー」

タイトーに入社して2年間は工場の中で検査部、資材部、技術事務を経験し、思っていた仕事と違いがっかりしていた矢先に念願の技術部へ配属されました。元々メカやコンピューターのロジック回路なんかを色々考えるのが好きでしたから、機械を開発できるというのが嬉しかったですね。

最初に作ったのは「スカイファイター」（昭和45年発売）というエレメカのシューティングゲーム。模型の飛行機をミラーを使って立体的に見せ、後ろにスクリーンを流すと本当に宙に浮かんでいるように見える。これが予想外にヒットして「ラッキー！」と大喜びしました。ヒットといってもあの頃のマーケットは今と比べようもなく微々たるものでしたが、自分の作ったものが世に出るというのに一種の充実感がありました。

次に手掛けたのが「サッカー」（昭和48年発売）というテレビゲームです。前年にアタリ社のブッシュネル氏が初めてテレビゲームを製品化した「ポン」（ピンポンゲーム）を発表していました。「サッカー」はポンをスポーツゲーム風に仕立て上げたようなゲーム。この程度でオリジナルと称するのは今では無理がありますが、当時はアメリカ本土でもそれがまかり通っている時代でした。まだICは日本では手に入らず技術関係の専門書も英語でしたが、テレビゲームを作るノウハウはここで学びました。

それからパドルとボールだけの形のないものは飽きられると思い、「スピードレース」（昭和49年）を考えました。垂直画面のコースで2台のクルマを左右に避けて追い抜くというドライブゲームのテレビ版で、クルマの形、他のクルマの登場の仕方、スピード感の表わし方など、色々と技術面で大変だった労作です。でも他社もまだオリジナル商品を出していなかった頃ですから、作れば売れました。これで初めてプレイ料金を１００円に上げ、その後、カラー版やデラックス版、ツイン版などシリーズ化して発売しました。米ミッドウェイ社とライセンス契約して海外へも出しましたよ。

以降も続けざまに「インターセプター」（51年）、「フィスコ４００」（52年）、「ガンマン」（52年）など、インベーダーゲームまでの7年間に十数機種を開発しました。アシスタント3人の陣容でよく何本も出せると思われるでしょうが、多くはいままでに発売された過去のゲームのテレビゲーム版。遊び自体は画期的じゃないけれど、まだどこにもないものを出すことに価値がありました。ミハイル・コーガン社長も開発に関しては

西角友宏氏
昭和19年3月31日生まれ。
大学は電子工学を専攻。
卒業後オーディオ関係の会社へ勤め、24歳でタイトー入社。
33歳の時、企画からプロト作成までサウンド以外は
すべて一人でインベーダーゲームを開発。
現在タイトー技術顧問。

金を惜しまずにかけてくれました。

インベーダーゲームの基本はアタリ社の「ブレイクアウト」、いわゆるブロック崩しです。

昭和51年に発表された時には良いゲームだと感心しました。「こういう遊びは昔どこかであった」とか、「暗く、一つずつブロックを消していくのはアメリカ人より日本人向き」とか分析しながら、最後のブロックを消して「やった！」と素直に喜んでいました。しかし翌年には爆発的なヒットで市場はブロック一色。開発者としては悔しい思いをしていたところに「ブロックを超えるゲームの開発」という社命が下りました。

あの頃は開発部員も少なくて一人で一つの試作機を作るのがふつうでしたから、インベーダーゲームもコツコツ一人で考えました。ブロック崩しの最大の魅力は、上部にあるブロックを一つずつ崩し、最後の一つを消す瞬間。その爽快感、満足感は残そうと思いました。上部にあるターゲットを下から破壊し、面をクリアしていく。ターゲットは人や動物ではまずいだろう。戦車にしようか、いや、ドットが小さくて今の技術では戦車に見えない。米国で映画「スターウォーズ」がヒットしているらしいから、いっそ宇宙人にしてやれ。宇宙人ならいくら撃ってもいいだろう。ついでに相手を破壊するだけでは面白くないから、敵からも攻撃してきて互いに撃ち合える双方向のコンピューター対戦ゲームにしよう。

コンセプトがまとまってからプロトタイプを完成するまでに10ヵ月かかりました。当時は満足なマイクロコンピューターの開発ツールが少なく、プログラム本体よりも開発用デバッカーを作る方に時間が必要でした。3日間がかりで作ったデータやICが静電ノイズですべて消えた時には頭が真っ白。更にハードウェアの処理能力が低いから、インベーダーがゆっくりとしか動かない。プログラムを工夫して処理速度を上げましたが、当時ではあれがハードの限界でした。

インベーダーゲームの試作機は内心自信がありました。まだ開発室も試作機をためす場所も一緒くたになっていましたから、若い営業マンが夢中になって遊んでいるのを横目で見て、「いける」と思っていました。年配の管理職クラスには「難しい」と不評でしたが、取り敢えず新製品発表会でオペレーターには評価して貰えるだろうと。

ところが発表会でも同時出品された「ブルーシャーク」の方に視線が集まり、会が終わった後に「西角くん、あのゲーム、だめだよ」と言われてすっかり落ちこんでしまいました。ブームになっているようだと聞いたのはしばらく経ってからでした。

まもなく、製造部が部品集めに徹夜作業だとか、集金した営業のトラックがお金の重さでタイヤが沈んだとか、そのほか色んなことが耳に入ってきました。でも開発は機械が完成した時点で仕事は終わりですので、技術屋の私自身は冷めていました。次に何を作ろうにも「しばらく休んでいろ」という命令だったので、ヒマにまかせてインベーダーゲームを改造した「パートⅡ」を完成させました。敵キャラクターのUFOやインベーダーを分かれるようにした、いわばパートⅠのマイナーチェンジ版で面白いと思ったのですが、発売をブームが下火になった頃にずらされたので注目もされませんでした。

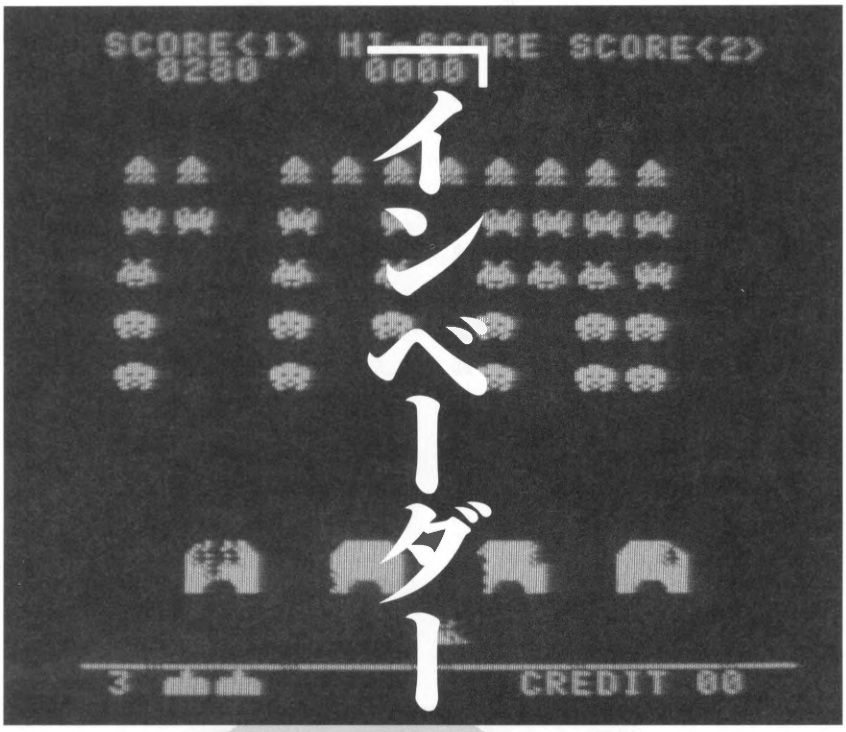
インベーダーゲームを最後にしてテレビゲームの開発は現役引退し、移ったのはセールスプロモーション用のロボットの開発です。インベーダーゲームと平行してゲームボードの新しいハードウェアシステムを考えていて、それはナムコのギャラクシアンで表わされたような構造だったのですが、ボツ。社長の息子さんのアブラハム・コーガンから「カラテ、カンフー、2人対戦」という当時でストリートファイターⅡと同じアイディアを貰っていたのですが、この格闘ゲームも立ち消えとなってしまいました。

インベーダーゲームを開発したからといって生活に大きな変化はなかったですよ。

SPACE INVADER

住居は妻と子を抱えて6畳のアパート一間。社内表彰されて、ボーナスと役職が少し上がった程度。駄菓子屋をやっていたおふくろが店の前に機械を置きたいと頼んできた時も、品不足ということもあって「同じ会社なんだから、もう少し安くならんのか」と言われるくらいの値段しかまけてくれませんでした。

　インベーダー以来長らく現場を離れていますが、新しいテレビゲームの開発を考えたりもします。格闘モノやマニアモノじゃなく子供から大人まで遊べるようなゲームがいいですね。音楽に例えたら小室系じゃなく、いつまでも、誰でも歌えるロシア民謡のような。インベーダーゲームからもう20年近く経ちますが、振り返ってみるとあのゲームもそういうものだった、と思うのですよ。(談)



「インベーダー判決」

昭和54年、タイトーは無断で「スペース・インベーダーパートⅡ」をコピーして販売していた業者を東京地裁に提訴。57年12月に出された判決は「コンピューターのソフトウェア・プログラムは著作権法上の著作物にあたる」として、コピー会社に損害賠償を命じた。コンピュータープログラムが著作権法の対象になることを既に法律で制定している米国に比べ、日本では著作権法で保護すると技術の発展を妨げるという主張もあり、事実上野放し状態だった。日本で初めてプログラムは著作権であると司法が判断を下したことは、AM業界のみならず、ソフトの法的保護が緊急課題となっていたソフトウェア業界にとっても画期的な判決だった。

　尚、新たにコンピュータープログラムを著作権の対象とした「改正著作権法」は昭和61年1月に施行となった。

私のインベーダーゲーム

㈱アスモ　松浦準司氏（常務）

今でこそ小さいコーナーを別にして40数店舗のロケーションがありますが、当時は営業マンが私を含めて2人だけ。会社自体が社員4、5人で、前年に初めてゲームコーナーを作り、「次は喫茶ロケの開拓だ」と意気ごみだけは一人前に走りまわっていました。

初めてインベーダーゲームを設置したのは夏の暑い盛りのバッティングセンター。空きスペースに7～8台ばかりリースで置き、それからあちこちの喫茶店に数台ずつ広げていきました。

1日5万円という驚異的な売上げにはビックリしましたよ。すぐにフルキャッシュになるので、リース先から故障だと連絡が入ると「機械を傾けて下さい」と、コイン詰まりの説明をしたことが何度あったかしれません。　ブームが爆発的に全国へ波及し始めた時、「30軒にリースするより一店に集中しよう。プレミアがついているからいくらでも売れるが、うちでは自社ロケを作っていこう」という社内方針をたてました。我々はブームでワッと入ってきた他業種からの参入者とは違う、AM業界でメシを食ってきたんだ、そんな風なゲーム機に対する思い入れが強かったのですね。

その方針に沿ってかなりのハイペースで出店しました。ブーム全盛の頃はラクに出店できて、1年に14、15店。ピークが終わってからも年5、6店の割合で増やしていきました。インベーダーゲームは立地の良し悪しを選ばなかったので、地方の町のある駅前では、周囲に並ぶ6店舗のインベーダーハウスのうち5店が当社というケースもありました。

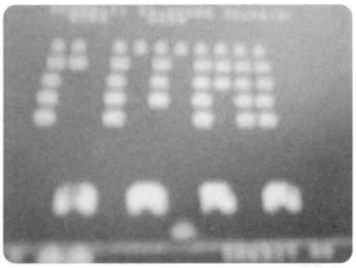
その後、無理に出店した店は閉めるなどのスクラップアンドビルドを繰り返し、現在の40数店舗に至るわけです。ここまで広げられたのはあのブームのおかげ。ですが、あの時に方向性が間違っていれば、ここまで大きくなれなかったろうという自負はあります。いつの間にかこの業界から消えていった人達を何人も見てきていますから。

商売に貴賤はないというのはタテマエだけで、私が業界に入った時は「大学を出たのにやくざな道に入って…」と陰口を叩かれました。インベーダーブームをきっかけに、業界がここまで社会的に認知されたことには感慨がありますね。

㈱太陽自動機 宮坂芳男氏（代表）

あの頃は駄菓子屋やパン屋、ショッピングセンターなどで子供乗物機やジュークボックスなどをレンタル・リースしていて、インベーダーゲームの時には創業から9年目だったかな。まだゲーム業界という言葉がなくて「機械屋さん」と呼ばれていた我々は、遊園地やショッピングセンターを相手にしていても、常に不安定な存在でした。

シングルマシンとしてインベーダーゲームは最高の機械でしたね。プレイ料金の10円が一挙に100円になったのはすごいことでした。それから喫茶店へマーケットが広がり、すぐ汚れる店頭機と違って店内に設置できるのだからきれいな商売になりました。「子供相手の商売」が「大人相手」に変わり、それまでの業界の様子を根底から変えました。



反面、メリットもデメリットも一緒になってやってきましたね。八百屋、学校の先生、やくざ、銀行マン…、それまで業界に無縁だった人々がよってたかって参入し、モラルがなくなっていきました。うちと同じようにこじんまりとやっていた業者も1年で百八十度転換してしまいましたよ（笑）。とにかく置けば売上げがあがるのだからみんな機械が欲しい。私はタイトーの本社へ直談判に行きましたが、何カ月か待ってくれという。その一方で、ボストンバック入りの金を持っていけば取れる、金を上乗せしたら取れる、そんな噂が飛びかっているんだから嫌になってしまいました。

オペレーターもディーラーもメーカーも、みんな稼ぐことに必死になって業界全体が正常ではなくなりました。それは、まだ業界自身が乱痴気騒ぎのようなブームに対応できるまで整っていなかったからで、約1年ちょっとでブームが終わると今度は全部しっぺ返しを受けるハメになってしまいました。在庫を抱えてあちこちで倒産する会社が出てくると、手形の取り立てでやくざ関係の会社が入り込み、3～4年はコピーやくざ問題でゴタゴタ続き。「青少年の非行の温床」といわれたインベーダーハウスの暗いイメージを払拭するのに、ブームから20年近く経っているのにまだツケを払っているような気がしますよ。今になってインベーダーブームを振り返ると、ブームというものは偶然の産物ではなく、ちょうど時代とジョイントした時に起こるものだと思います。インベーダーというゲームマシンはコンピューターという電子時代の始まりの象徴だったのですね。今のプリクラやたまごっちにしても一つの時代の通過地点で、後から振り返ると「時代の必然性」が求めたものなのでしょうね。

プレビ㈱ 梶格康氏（代表）

インベーダーブームで笑って、泣いて、立ち上がってきた私を含めた多くの業者にとって、インベーダーゲームは情熱を傾けた商品であり、現在、一つの産業として成り立つゲーム業界の源流。1年数カ月のブームで儲けた損したという話では語れない、業界に燦然と輝く名機でした。

アーケードゲームを作る一方、ショッピングセンターを中心に12、13軒店を持っていて、ちょうど本社ビルを建てた頃でしたね。長年メカニカルなものを見慣れている人間として、初めてインベーダーゲームを見た時に「ついに来たな」と時代の大きな流れを感じました。

アタリ社の「ポン」が生まれてから数年経っていましたから、セガやタイトー、任天堂を初めとするメーカーから各種のテレビゲームが発売されていましたし、その中から「ブロック崩し」などのヒットマシンも出ていました。それがなぜインベーダーで技術の波を感じたかというと、まだまだアナログ的なモノクロ画面でしたが、侵略するインベーダー達の動きや映像と一体感のあるサウンド、何よりコンピューターと対戦するゲーム性は斬新なものでした。

「えらいもんやなぁ」と思いましたが、売上げは最初たいしたことはありませんでした。異様な状態になったのはしばらく後で、町中のゲームセンターが瞬く間にインベーダーハウスに替わっていくと、隣のパチンコ店のオヤジが何度も偵察にくるほど

周囲から注目されました。

あの頃を振り返ると、何故テレビゲームの原点であるインベーダーゲームを生み出したAM業界が、今のゲームソフトのイニシアチブを取れないかということ。家庭用と業務用をひっくるめて「テレビゲーム」はものすごく大きなパイになったのに、ゲームソフトのコアを受け継いだのがソニー・コンピュータエンタテインメントであり、スクウェア、アスキー、光栄などという亜流の開発メーカーだった。

結局、それは業界の持つ他力本願的な体質ですよ。「メーカーよ儲かる機械を作れ」「儲からないのは買わないぞ」。そうやってオペレーターが小さなカラの中に閉じこもっているうちに、ゲームソフトでは先端を走ってきたAM業界がソニーの後塵を拝してしまった。せっかくのインベーダーゲームが墓場で泣いていますよね。

インベーダーゲーム以前はフリッパーやジュークボックスがあって、アタリのポンが初めて映像を使った新しい分野の道を示した。そしてインベーダーの劇的な登場。私はブームによって励まされましたよ。このままホソボソとやっていくんだという平易な商売じゃなく、技術の流れを読み、最新の情報を得れば新しい可能性が満ちているんだと。ヒット商品というものは、そういうレーダーを働かせていればいつか見つかるもんだと思っています。

㈱テヅカ 手塚明雄氏（代表）

ブームの頃の私の肩書きはナムコの「営業課長」。ナムコはアタリ社の子会社であるアタリジャパンを昭和49年に買収し、「ブレイクアウト」の国内での許諾権を獲って本格的にテレビゲームへの進出を図っていました。その矢先のインベーダーゲーム。正直、タイトーさんにやられたなと思いました。

インベーダーゲームはすばらしいゲーム機でした。14インチモノクロの定価30数万円のものが1日2万、3万、5万円と稼いでくれる。そんな機械だから盗まれもしますよ。マスコミが報道する各地のインベーダーゲームの盗難記事。うちも名古屋のインターでこっそりトラックを積み替えたり、配送は深夜の仕事でした。

ナムコは社長が絶対にコピーしないという姿勢を持っていまして、機械の供給量が絶対的に少ないもんだから営業は現場で苦労しましたよ。インベーダーゲームを積んだタイトーのトラックが自社ロケに横付けされるのを見たり、社員のボーナスの袋が縦にして立った、自社ビルが完成した、そんなことを聞くたびに悔しい思いをしました。ナムコが後にギャラクシアン、パックマン、ディグダグというヒットマシンを立て続けに発売出来たのも、インベーダーで負けた悔しさがバネになったからだと思います。

昭和54年の夏を境にして、それまでインベーダーゲームへ最大の賛辞を送っていたマスコミがよってたかって「悪の根源」だと叩きだすと、私たちはクレーム処理に走り回りました。ロケーションの周辺のPTAへ顔を出し、いちいち「ゲーム場とはこういうものです」と説明をする。10人のおばさん達がいるとすれば、8人は理解してくれているのに1人か2人かが必ずゴネる。インベーダーブームでいちばん残っている思い出は、このPTAのおばさんパワーでしたね。

塩崎伸一氏（仮名）

インベーダーゲームはどんな場所でも償却に1カ月かからず、月に100万円近く売上げました。それが1台あたりですから台数を置けばそれだけ儲かる。3、4カ所あった自社ロケには50台ずらりとゲーム機を並べた場所もありました。

儲かるからみんなインベーダーを入手するのに血まなこですよ。うちではタイトーの純正台は手に入らないから他の業者が買った分をまわして貰ったり、コピー機に手を出したり、社長から「ちょっと行ってこい」と言われて何百万円のキャッシュを手に倉庫の側で待ち合せたりしました。深夜トラックを乗りつけて秘密裡の現金取引、雰囲気は麻薬取引みたいなのに品はゲーム機。今から思っても異様な感じでした。

初めの頃はモノクロ画面で、カラーに見せるためにセロファンを一段一段貼りつけました。そんな工夫をしてもコピー機より絶対純正機の方が良い。並べたら違いがはっきりでました。しかしプレイヤーは純正機が空くまで時間潰しにコピー機の方でも遊んでくれるから、売上げではそう差はつきませんでした。たとえ天板が運ぶ途中で割れたゲーム機でも、客はかまわずに遊んでくれる。深夜2時、3時になっても客が途切れない。オペレーターとしては最高の機械でした。まぁ24時間営業にしたのは機械の盗難除けということもあったのですが…。

ブームが去った後は元のカジノゲームというスタンスに戻り、順調に基盤を伸ばし

て今も東京へ出店攻勢をかけています。出店に際しては、ロケーションの大きさ、立地条件、客層を分析して損益分岐点を出し、多少経常利益が落ちても人件費をかけ、店自体の環境も良いものにしています。置いているだけで客が入ったインベーダーゲームとは格段の差でしょう（笑）。あの狂乱のインベーダー時代、知っている業者はきっと「UFOキャッチャーもプリントクラブもあのブームには及ばない」というはずですよ。

中央産業㈱ 位田宗一氏（代表）

インベーダーゲームが発売された時、これが「インベーダー現象」という言葉さえ生みだす商品になるとは全く予測できませんでした。もしそれぞれの商品に固有のリズムがあるとすれば、世の中の波長が新しいリズム、新しい波長に変わっていく瞬間、突然時代の波長に共鳴して振動を起こすものが現われる。インベーダーゲームとはそういうものだったのでしょうか。

昭和53年6月のタイトーさんの新製品発表会には行きましたよ。2機種出展されていて、私は一方の「ブルーシャーク」の方に注目しました。インベーダーゲームはちょっと操作が難しいように思えたし、ブルーシャークの方が海をモチーフにした画像もきれいで新鮮に見えました。私たちオペレーターは機械の善し悪しを見抜くプロだと任じていましたが、その時はヒットマシンの予感さえしませんでした。

だからインベーダーゲームをロケーションに導入したのは、単にタイトーさんとのお付き合い。最初の売上げもたいしたことありませんでした。ところが夏休みをはさんでグイグイうなぎ昇りに上がっていく。新機種の売上げのサイクルは最初横バイで段々落ちていくのが普通でしたから、妙な機械だなと思いました。導入して2、3カ月目に「この機械を増やそう」と決めた時には全国に火がついたのです。

ブームというのはある日突然やってくるもので、「朝起きて会社に出勤すると、クラウンやセドリックが5台、10台。皆キャッシュを持って待っている」という具合ですよ。その渦の中に私自身も巻き込まれました。機械の奪い合いが始まり、電話帳で調べたといってバンバン電話がかかってくる。客は後を切らずにやってくる。カラーインベーダーが出た時には欲しいばかりにいらない機械も買いました。うちのような小さな会社にまでNHKが取材に来るんだから驚きますよね。

翌年の5月中旬にブームが終わった時には在庫はゼロ。数カ月前にカラーインベーダーを入手したのを最後に仕入れを止めていました。「えらい弱気やな」と周りから笑われましたけど、〝あつものに懲りてなますを吹く〟という諺を身にしみて知っていました。

その前に売れなくて苦労していた中日の代表から頼まれ、バッティングセンターの販売権を持ったことがあるのです。これも一時急にブームみたいになって、「早く売れ」とやくざに脅されるぐらい注文が殺到したのですが、結果は何百台の在庫を抱えて大変な苦しみを経験しました。ワーッと来てサッと終わるブームの怖さ。インベーダーブームの後は倒産した会社がいくつも出ましたが、うちもバッティングセンターの一件がなか

インベーダーブーム当時、NHKの取材を受けたこともある

ったら深みにはまっていたかも知れない。それほどブームというものは、渦中にいると判断を狂わせられるものなのです。

業界にとってインベーダーゲームが残したものは、在庫や倒産も色々あったけれど、やはり全体として潤ったこととインベーダー訴訟でしょう。あの頃はまだ「コピー機は著作権の侵害である」という意識をほとんどのオペレーターが持っていなくて、インベーダーゲームにしても市場に流れたコピー機は優に純正機の3倍以上はあったと思います。それだけに判決にはみんな驚いて、天地がひっくり反るような大事件でした。

もし再びインベーダーのようなものが現われるとすれば、必然的にAMという枠を超えたところから出てくるはず。プリクラさえ凌駕するものでしょうね。

毎日新聞
1982年(昭和57年)12月7日(火曜日)
ソフトウエアに著作権
TVゲーム訴訟で初判断
「独自の創作的表現」
複製販売した業者敗訴
東京地裁
臨時国会 代表質問、あす以降

朝日新聞
電算機プログラムは著作物
東京地裁 初の判断
思想の創作表現
ゲーム機複製 敗訴
無秩序状態に歯止め
代表質問あす以降
4―6月期は大幅修正
年率なんと8%

㈱アムス
梅村富久氏（代表）

インベーダーブームの大きな収穫は、我々の業界が社会的に認知されるための大きなPRになったこと。今でこそAM業界は5000億円の規模に拡大しましたが、インベーダー以前は銀行に金を借りようにもそっぽをむかれ、銀行の担当者が替わる度に業務内容をいちいち説明しなくてはわかってもらえませんでした。

うちは昭和29年の創業で私が業界に入ったのは38年。まだ社名は水野商会で、16カ所のボウリング場とヘルスセンター、百貨店の屋上などへ200台以上の機種をレンタルしていました。業界の草分け的な気負いもあったのでしょうが、インベーダーのピーク時によそが必死に機械を集めていてもうちはひたすらマイペース。タイトーの「来月の予約」という返事に、「それなら結構」と断りましたよ。「需要に対して供給できないのはメーカーの責任」としてタイトーは新日本企画（現エス・エヌ・ケイ）やアイレムなど数社へ製造許諾を与えていましたが、それでもまだ機械は足りませんでした。

ブームで他業種からの参入がいっきに増え、市場に流れたインベーダーゲームはタイトーが作ったものよりコピー機の方が多いと噂されました。ブームは別としてひとつのゲーム機としてインベーダーゲームを見ると、あれほど子供から年配まで客層を選ばない機種はありませんでした。一ゲーム機が単独で客をひっぱることができるというのも前代未聞でした。

ブームが終わると極端に客が減り、3割から3割5分も客単価が下がりました。にわか参入者が去り、マスコミに悪く書かれもしましたが、確実に業界のシェアは増えていました。しかし、テーブル型ゲーム機の実用新案権を取得したから許諾料を払えと名古屋の暴力団関係者が言い出し、地元の一部の業者が交渉窓口になって、私達も上京してJAMMAの中村会長と対策の話合いを持ちました。最終的に結論を待たずに終わってしまいましたが、こんなこともブームが生んだ後遺症だったのでしょう。

㈲東横娯楽
村山嘉男氏（代表）

これは笑い話ですが、昔何かの会合でオペレーター仲間と「究極の機械」について話しあったことがあります。長らく考えた結論が賽銭箱。置いてあれば何もしなくても金が入ってくる。UFOキャッチャーもプリクラも及ばない、インベーダーゲームは我々にとって正に賽銭箱でした。

インベーダー現象はチャップリンのモダンタイムスのそれです。1台の機械が自分の給料の倍も3倍も稼ぎ、機械に使われた人間が狂っていく感じ。何の努力をしなくても勝手にコインボックスに金が落ちていくのですから、人間の価値観や存在感とは何だろうとショックを受けました。確かにコインボックスは3000枚ぐらい入ったと思うのですが、1週間集金に行かないと金

が溢れて詰まってしまう。集めた１００円玉は重すぎて、銀行にクルマを横付けにして行員達に運んでもらいました。機械を買って積んで右から左、届けて終わると深夜12時。メシを食う暇もなくてカップラーメンばかりすすっていました。その年は横浜のスナックへ修理に出かけ、どこかで除夜の鐘が響いていたのを覚えています。

インベーダーブームが全国に広がった年はオイルショックに続く第二次石油ショックで景気も低迷していました。省エネ時代に何の生産性もないゲーム機。今浮かれていると後々業界のイメージダウンにつながると思い、24時間で稼げるだけ稼ごうとするインベーダーハウスを横目に、私の持つ各店舗では深夜12時で店を閉めました。それまでのフリッパーやアップライト機はスタンディングプレイですが、テーブルゲームはうつむいてプレイする。しかも蛍光灯の反射で天板が光って見えないので、必然的に照明を落とす。制服姿の高校生達がやってくると、店中が暗くなってまるでカラスの溜り場のようでした。

テーブル型のインベーダーゲームは喫茶ロケという新しい市場を開拓しましたが、同時に暗いイメージを払拭するのにその後10年はかかりました。業界は確かに潤ってブームに湧きましたが、「すべてメーカー頼り」「片足をつっこんでおけばゲーム屋は儲かる、メシが食える」というようなモラルの低下や悪い体質を招いたのも事実です。

「ゲーム場＝非行の温床」というイメージは払拭されても、業界の体質はインベーダーブームから約20年経とうとしているのに何ら変わらない。誰が猫に鈴をつけるという譬えじゃないが、誰かが何とかしてくれる、どうにかなると、全く進歩がない。

インベーダーの頃にマーケットの開拓が60％だとすれば、今のマーケットはほぼ１００％。今世紀末にはサバイバル戦で、地域一番店しか残れないと思います。それは他の業界でも似たようなもので、ＡＭ業界だけが社会通例に反して右肩上がりに拡大できた。しかしこれまでが特殊な例であって、少子化が既に表面化している今は将来に亘ってリピーターが増える要素がない。それを未だに「ヒット商品を持っていれば天下」だというメーカーや「自分さえ良ければいい」というオペレーターでは…。

あくまで個人的な意見ですが、うちの業界の原点はマイナーでなければならないと。交通機関を使って目的地をはっきりさせた遊びと違って、たまたま近くにあるから遊ぶんだというイージーなレジャー。その中で機械娯楽という一瞬日常からかけ離れた遊びであるからこそ価値がある。それがメジャーなレジャーを目指すと、足元をすくわれる。

ランチェスターの法則によると、商品の原則は、金のかからないところで付加価値をつけるか、大きく金をかけてるか、その2つしかヒットする要因はないと。もうインベーダーゲームのようなブームを起こせる機種は出ないと思います。万一出るようなことがあっても、業界の体質は21世紀になっても変わらないんじゃないでしょうか。

㈱ミッドウエスト 中西昭雄氏（当時タイトー常務取締役）

あの頃は問屋のディーラーと小売店のオペレーターとの境界線がはっきりしていて、どのメーカーも卸価格、末端価格を明確に出していました。タイトー自身も自社ロケを多く持っていましたが、サービスマンがいてメンテナンスが出来るオペレーターには卸価格で販売していました。インベーダーブームが始まって機械が欲しいと騒ぎだし、オペレーターの顧客である喫茶店自身がゲーム機を購入したり、他業種から参入した業者が流通を無視して機械を買い漁ったりして、少しずつ業界の秩序がなくなっていったわけです。

時代の変化もあるでしょうが、19年前のインベーダーゲームの記憶を溯ると、二度とこんな思いはしたくないという苦い経験が沢山ありましたね。タイトーの営業の責任者として、機械は古くからやっている人に一番早く、できるだけ多く渡したかった。

でも、不景気な業種からの参入者が「故障してもいいからとにかくくれ」と横から割り込んできました。ルールは二の次。現金を見せ、プレミアをつけて販売員を誘惑する。すっかり暗くなって裏口から帰ろうとすると、「中西さんですか」とくる。金

をくるんだ風呂敷包みを押しつけられ、「明日20台取りにきます」と脅される。いきなり連れ去られてホテルの密室に監禁されたこともあります。大臣クラスの国会議員から、官公庁の役員から、「何とかしてくれ」と無言の圧力をかけられる。受付の女の子にまで2000、3000万円の現金を目の前にドンと置く。全国に100数カ所あった営業所の方はもっと大変で、色んなところでやくざまがいの人間に脅かされたり、管理するゲーム場の土塀を破られて機械を盗まれたり。日本の家屋の壁が薄いと思ったのは笑い事じゃなかったですよ。

そのうち少々の脅迫まがいのことにも怖くなくなってきましたが、365日断り続けるという仕事が嫌で、辛かったですね。

インベーダーゲームの開発段階では開発者と営業マンが何度も打合せをして、完成した未知数の商品を市場に送り出す喜びがあったわけです。しかし、インベーダーゲームは違いました。

ああいうものがあると社員は商品に甘える、誘惑に負ける、工場もパニック状態でストップする。日立がブラウンモニターの製造でタイトーのためにラインを一本作ってくれたのですが、それでも需要に追いつかず、古参のオペレーターにさえ文句を言われる。メーカーも黙ってコピーしたところもあるし、ロイヤリティーを払ってコピーしたところもある。

業界の秩序を守ろうとすれば、ある程度の談合も必要だと思います。同じ町内なら出店を控えようとか、「コピー機は置かないようにして下さい」と言い合えるとか、オペレーター同士、メーカー同士の暗黙のルールがあっていい。日本は自由経済とはいえ、「金を持っていて厚かましい方が勝ち」という風になるのは悲しい。

元々タイトーはウォッカの製造販売からスタートして、ピーナッツベンダー、ジュークボックスなどを扱っていましたから喫茶マーケットとは関わりが深いんですね。当時、喫茶店は全国に10万店以上あって、ゲーム場とは比較にならない巨大なマーケットでした。そこで、どんな喫茶店にも合うように色とデザインを工夫して、昭和52年にテーブル型筐体を完成させました。

筐体のソフトには2年前に発売していた「ウェスタンガン」を入れたところ、これが非常に良かった。しばらく黙って良い思いもしました（笑）。インベーダーゲームも喫茶店に10のテーブル席があれば、2、3台置いてくれればいいなと。なんたって10万店のマーケットですから1割でも2万台、3万台という大ヒットになりますから。このマーケットに目をつけたのはいいのですが、10のテーブル席に10台全部置くような形になって何かおかしくなっちゃった。

ブームとはある程度条件が揃わなくちゃいけないと思うのです。例えば色や形、香りが素晴らしく、誰がつけても奇麗になる化粧品があったとして、時々の社会情勢や大衆の嗜好と合わなければブームにはならない。

インベーダーゲームはコンピューター時代の幕開けに生まれた最初の対戦型ゲームでした。あの頃はブームの条件が10項目あるとすれば3つか4つ満たしていればブームのチャンスがあったわけで、「映画、スターウォーズが公開された後の宇宙もの」、「喫茶店に置けるテーブル型」、「夏休みを控えた発売時期」、「プログラムのバグから偶然見つかった隠れ技」、「ICやROMのコンピューター商品が安く手に入り出した」、こういうものがあいまってインベーダー現象になった。しかし今は多様化したデリケートな時代ですから、たとえ今のように優れたゲーム機になっても、6つか7つ条件が揃わなければ難しい。

インベーダーゲームが残したものに対して善し悪しは問われるでしょうが、プレイ料金を100円に上げたこと、テレビゲームのソフトウェアは著作権であるいうことの判例を作ったこと、この2点だけは間違いなく良いことだったと思います。

SPACE INVADER
「スペースインベーダー」

今夏の思いでは総商にあります。

○月×日
今日は宿題をやってからたけうちくんとあそびました。
サイドバイサイド2をやりました
楽しかったです。

サイドバイサイド2
新メーカー
新マシーン
エントリー決定!
デッドヒート第2章の
幕が開く…
1,390(W)×
1,660(D)×
1,980(H)mm
©TAITO CORP.

○月☆日
今日はみんなで川にいきました。
ひさおくんは川におちました。
記念にスタンプつくりました。

なんでもスタンプ委員会
オリジナルスタンプが
無限に自由に作れる!
©1997 JALECO LTD.
ALL RIGHTS RESERVED.
W980×D1,510×H1,962mm

○月□日
今日はむしゃくしゃしてたので
ゲーセンいってソーラーアサルト
やりました。すごくかっこよかったです。

ソーラーアサルト
3Dでよみがえる
「グラディウス」
シリーズ最新作!!
W1190×
D2200~2600
×H1929mm
©1997 KONAMI
ALL RIGHTS
RESERVED.

○月△日
今日は家族で花火を
みにいきました。
花火の帰りにネオプリントスペシャルで
みんなのプリントを
とりました。

ネオプリントスペシャル
記録破りのスーパースター達が
ネオプリントスペシャルに登場!!
W680×D1,227×H1,925mm

△月×日
今日はのりおくんとケンカしました。
のりおくんは定規とか投げるので
いたかったです。
のりおくんはつよかったです。

マーヴルスーパーヒーローズ
VS.ストリートファイター
熱波到来。木梨憲太郎画伯
デザインの「憲磨呂」参戦!!
MARVEL SUPER HEROES AND
ALL MARVELCHARACTERS:
TM&©1997 MARVEL
CHARACTERS,INC.
ALL RIGHTS RESERVED.
©NORITARO KINASHI·
Arrival/NTV,©CAPCOM
CO.,LTD.1997 ALL RIGHTS
RESERVED.THIS VIDEO GAME
IS PRODUCED UNDER LICENSE
FROM MARVEL CHARACTERS,INC.
画面は開発中のものです。

☆月☆日
今日はおとうさんと馬をみに
いきました。券を握りしめて
おとうさんはなぜか興奮してました。
ぼくはファイナルハロンで興奮しました。

ファイナルハロン
乗って楽しい競馬ゲーム
W2,145×D1,720×
H2,255mm
©1997
NAMCO.,LTD.

×月○日
今日は強くなるために
なわとびを30回しました。
ゲームで強くなったか試してみたけど
負けました。

ザ・キング・オブ・
ファイターズ'97
ネオジオで登場!
©SNK 1997

株式会社 総商
本社 〒444 岡崎市井田西町17-4
TEL0564(24)2581(代) FAX0564(22)0555

エイリアンウォッチセット
ウォッチ35個に
キーホルダー30個の
アソートです。
65個入OP価格
¥30,000

スケボーKH
なんとスケボー型のプリントシールキーホルダーです。
3カラーアソート。
100個入OP価格¥20,000

マリンライトキーホルダー
かわいいイルカとペンギンが
ライトになって登場!!
ゆれると光ります。
60個入OP価格¥20,000

コスプレキューピーちゃん
おかげ様で大ヒットのコスプレキューピーちゃん。
新しいバージョンもゾクゾク仲間入りです。
100個入OP価格¥22,000

ジャンボツインセット
人気の景品が色々と
アソートされてます。
写真以外にも色々
入ってます。
100個入OP価格
¥30,000

プリントキューピープチホルダー
大人気のコスプレキューピーちゃんが
プリントシール用になりました。
100個入OP価格¥18,000

世界遺産キーバックル
あのミニミニ世界遺産が
ちょっぴりかわいく
キーバックルで登場です。
100個入OP価格
¥20,000

エッチングキーバックル
ゴールド&シルバーの
エッチング加工のビッグ
サイズキーバックル。
100個入OP価格
¥27,000

(株)トップ産業
旧社名(有)ミユキ工芸
東京都葛飾区南水元1-11-7
TEL03-3607-6896
FAX03-3627-0080
福岡営業所
福岡市中央区春吉3-14-27
プリオール天神東206号
TEL092-711-1186
FAX092-711-1194

社名変更のお知らせ
この度、(有)ミユキ工芸は業務の能率および今まで以上のサービス向上のため、平成9年4月1日付をもちましてグループ会社(株)トップ産業への移行をすませました。今後ともかわらぬご愛顧をお願い致します。

〈振込銀行〉
第一勧業銀行　金町支店　当座0116457
東京三菱銀行　金町支店　当座0546438
三和銀行　　　亀有支店　当座0007038
セット内容は写真と若干異なる場合があります。
予めご了承下さい。

●全国送料元払いサービス(離島の場合は一部負担となります)。

バブルニコニコウォッチ
ウォータードームのニコニコウォッチ。
5カラーアソート。
予約受付中　@500円以下です。

MAX4ウォッチアソート
スポーティー、メタル、レザーなど
4タイプの時計アソート。
100個入OP 価格　¥49,999

ストリートウォッチA
今、若者に1番人気の
デザインのメタルウォッチ。
5カラーアソート。
予約受付中　@500円以下です。

ウォッチアソートVOL.4
夏の定番の人気ウォッチ。
5タイプアソート。
100個入OP価格¥49,900

ニューウォッチアソートVOL.1
あのVOL.1ウォッチのニューバージョンです。
100個入OP価格¥49,500

スタンダードウォッチR
シンプルでアダルトな
レザーウォッチアソートです。
100個入OP価格¥40,000

フューチャーショック
光りの角度で色々な色に光るレンズの夏ピッタリの
シルバーバンドウォッチ。
予約受付中@500円以下です。

メタルギア・BOY PLUS
ズッシリと重いシルバーメタルニューウォッチ。
100個入OP価格¥49,900

あたルンですズーム®

150パイカプセル対応「あたルンです」が さらにおもしろさ、美しさ、使いやすさを追求して 生まれ変わりました。

美しさアップ

❶ 大型展示窓でディスプレイ効果(大)

大きくなった展示窓でディスプレイ効果が大幅アップ。ボックス型の展示台でショーアップも自由自在。そしてもちろん…

❷ 9種類の景品を個別に払い出し可能

各景品は個別に払い出し可能。払出機構内には全部で59個の景品を収納できます。

❸ イルミネーション効果

144個のランプがおりなすデモンストレーションで集客効果抜群。ロケーションのイメージディスプレイとしても活躍します。

❹ 場所を取らない省スペース設計

幅85cm、奥行き82.5cm、高さ180cm。美しくコンパクトにまとまったボディです。

仕様

幅850×奥行825×高さ1800

重量:120Kg　消費電力:190W

■実用新案登録済

■商標登録済・意匠登録済

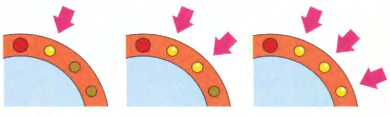
★改良の為仕様・デザインを予告なしに変更することがあります。

おもしろさアップ

❶ あたりが2カ所にふえました!

基本的なルールは前作の「あたルンです」と同じです。好きな景品を狙ってセレクトし、景品の周りを回るルーレットをあてます。今回の「あたルンですズーム」ではあたりが2カ所に増え、前作にも増してプレーヤーのやる気を誘います。そしてさらに…

❷ 新たに加わったズーム機能でチャンス倍増!!



ズーム機能でルーレットの光が増えチャンス倍増です。

❸ 100円投入口に加えサービスプレイ用投入口も装備

例えば1プレイ100円の場合、Aセレクタは従来通り使用。Bのセレクタは200円3プレイ、200円4プレイ等にすることが可能です。

❹ 残り回数もデジタル表示

コントロールパネル部に残り回数が表示されるので安心です。

使いやすさアップ

❶ 9種類の景品を払い出し可能

全体の難易度に加え、左図のとおりのブロックごとの難易度設定ができます。例えばAに低価格の景品。B・Cに通常の景品を入れ、これに対応した設定にすると、B・CよりもAの景品が当たりやすくなり、しかも全体の難易度は正確に保たれます。

C	B	C
C	A	C
C	B	C

❷ 安心のバックアップ機能

不慮の停電時、それまでのプレイ状況やコイン枚数などをバッテリーバックアップし、再起動時に電源が切れた直後の状態から復帰します。

❸ プレイ料金の設定

1プレイ100円～200円、サービスプレイ回数の設定が可能です。

❹ 前面集中オペレーション

電源スイッチ、景品補充、サービススイッチなど操作が必要な機能を前面に集中。ドア式で開閉、前面を開けばオペレーションが容易に行えます。

❺ ロケーションに応じた設定

デモ音楽のオン/オフ、連チャン機能のオン/オフが設定できます。

■企画・製造

株式会社スタンス

〒547　大阪市平野区長吉川辺3-14-3

TEL.06(707)2176　FAX.06(707)5356

■発売元

pic 株式会社ピーアイシー

〒563　大阪府池田市神田2-10-23

TEL. 0727(54)0808　FAX. 0727(51)0022

URL　http://www.pic-internet.or.jp

NACOS 株式会社ナコス

〒211　神奈川県川崎市中原区苅宿73番地

TEL.044(433)8331　FAX.044(433)8335

楽しいだけじゃ、物足りない。

いま、アミューズメント空間は、もっとお客さまのマインドを大切にしなければならない。
より快適で、より素敵が求められています。

快適空間をもっと素敵に！

業界No.1シェアを誇るゲーム用メダルをはじめ、関連グッズ、リフレッシュマシンに至るまで、アミューズメント空間における心地よさをトータルにプロデュースする光新星。尽きることのない快適へのニーズをいち早くキャッチし、洗練されたデザインと確かなクオリティで、さらなる快適空間をクリエイトしています。

[メダルカップ]

清潔さに敏感な時代のニーズに応えたメダルカップは、移動する際にもとても便利なグッズのひとつ。耐久性にも優れ、メダルの散乱防止にも効果的です。

[メダル箱]

並べて、積んで、省スペース。お店の営業形態や演出シーンに合わせて使いやすいタイプの中からお気に入りのカラーが選べます。

500枚
800枚
1000枚

※オリジナルロゴ・店名なども入れられます。

[メダルスコップ]

多量のメダルを一気にすくい上げるのに欠かせないスコップ。個々の使いやすさと、必要なメダル容量を考え、4種類をご用意しています。

A 型　B 型　C 型　D 型

[クリーンタワーII]

ガンコな油汚れも落とすメダル湯洗浄機。使い勝手を重視したシンプルなボディには、投入・洗浄・乾燥を効果的に配置。主要部のセンサー管理でトラブルを察知。

[メダル] 5セント、25セント

サイズバリエーションに優れたメダルは、19mmから32mmまでの15種類。用途に応じたセレクトが可能で、国内・海外のアミューズメント業界で幅広く活躍しています。

洋白ゴールド　ステン
18金色メッキ　ニッケルメッキ
洋白シルバー　キリンス

[ゲームチェア]

快適な座り心地で、長時間のプレイにもお客さまにリラックスした気分を提供するゲーム用椅子。豊富なスタイルの中から、お店のイメージに合わせてセレクトできます。

[メディアライン]

新製品のPRや休日告知など、お店からお客さまへの情報発信に欠かせない最先端メディア。独自の広告が作成できるので、個性的で、ダイレクトなアピールが可能です。

（取り扱いラインナップ）
●メダル箱●メダルスコップ●メダルカップ
●T・パワー●傘パック●傘スタンドetc.

36ヵ店の提供網

face to face……人と人とのコミュニケーションを求めて

株式会社光新星

本社 〒574大阪府大東市諸福5-13-12
TEL 0720（73）2300（大代表）

●北海道 ●釧路 ●水戸 ●大宮 ●千葉 ●東京 ●西東京 ●横浜 ●長野
●静岡 ●岐阜 ●名古屋 ●京都 ●大阪 ●難波 ●神戸 ●岡山 ●広島
●山口 ●福岡 ●北九州 ●熊本 ●大分 ●宮崎
■㈱東北ノバックス ●仙台 ●青森 ●盛岡 ●秋田 ●郡山
■㈱北越ノバックス ●石川 ●富山 ●新潟
■㈱ジー・ノバックス ●松山 ●高松 ●徳島 ●高知

●お問い合わせは／〒110 東京都台東区下谷2丁目24-11（光新星東京ビル）東京・営業本部
営業推進部 TEL03(5603)1128㈹

景品専門店!!

景品は松山におまかせ。

①キャスティングルアー
（112個入）
OP価格¥30,000

©'76,'97　SANRIO

②キティ エンジェル
（73個入）8月発売
OP価格¥30,000
（株）エイコー

③B-Baby デジタルウォッチ
（100個入）2種アソート
OP価格¥47,000

④クラシックウォッチ
（100個入）2タイプ2種10色アソート
OP価格¥49,800

© 1997　NISSIN FOOD PRODUCTIONS CO.,LTD.

⑤チキンラーメン ひよこちゃんのバケーション
（85個入）20cm7月発売
OP価格¥30,000
（株）エイコー　この商品は日清食品（株）の許諾商品です。

©'76,'97　SANRIO

⑥ソルティア キティポーチ
（61個入）8月発売
OP価格¥30,000
（株）エイコー

⑦エクラタ
（100個入）
OP価格¥50,000

⑧リュミエール
（100個入）
OP価格¥50,000

⑨時計スタンド（返却ロゴ付）
（200個入）
OP価格¥15,000

⑩ときめきメモリアル マグカップ2 A・Bセット
（60個入）8.5×7cm 7月発売 各6種アソート
OP価格¥30,000
コナミ（株）

INFORMATION下記商品取扱い

アーバン、アクシス、アシスト、アトラス、アミューズ、アムテック、ウエップシステム、浦山商事、エイ・ピー・アイ、エイコー、エイブルコーポレーション、エス・エヌ・ケイ、エスケイジャパン、オフィス トコトコ、カプコン、カヨーコーポレーション、共和レジャー、グレイド、洪高貿易、コナミ、コモコ、サブヒロモリ、山雄、ジーエム商事、ジール、システムサービス、スクラッチ、スパイスクリエイティブ、セガ・エンタープライゼス、セントラル、タイトー、タカラアミューズメント、中部商事、データイースト、東上物産、トーシン産業、トーワジャパン、トップ産業、ナビス産業、ニッコウ電子、日本オート玩具、日本ビー・エム・シー、バンプレスト、ビーアンドエフ、ビジネスセンター、ビジョン、ファイミール、フェイス、フォーユー、マルカ、三河商事、メキシコ、メディア商事、森山商会、ユウビス、レイクランド、ロームロード、ワタカ

ご注文は フリーダイヤルで! **0120(41)3434**

送料無料／(但し、沖縄地域は送料一部負担になります。)

FAXもフリーダイヤルで 0120(73)5189

① **AMURO NAMIE スタイリッシュアソート**
(75個入) 19×13.5×4cm 6種 7月発売
OP価格¥36,000
©RISING PRODUCTION 企画・販売元／TENEI CO., LTD／SHIN INTERNATIONAL／(株)システムサービス

② **AMURO NAMIE モノクロームDISIX**
(80個入) 11cm 5種 7月発売
OP価格¥30,000
©RISING PRODUCTION 企画・販売元／TENEI CO., LTD／SHIN INTERNATIONAL／(株)システムサービス

③ **ときめきメモリアル Tシャツ2A・Bセット**
(60個入) 13×16×4cm 8月発売 各6個アソート
OP価格¥30,000
コナミ(株)

④ **MAX Jユーロ アソート**
(75個入) 19×13.5×4cm 6種 7月発売
OP価格¥36,000
©RISING PRODUCTION (株)システムサービス

⑤ **SPEED ストリートカジュアルアソート**
(75個入) 19×13.5×4cm 6種 7月発売
OP価格¥36,000
©RISING PRODUCTION (株)システムサービス

⑥ **hiromichi nakanoメイクポーチ**
(75個入) 20cm 16種 7月発売
OP価格¥36,000
(株)システムサービス

⑦ **クールボーダーズ2 スノボーキーホルダー**
(200個入) 4種アソート8月下旬発売
OP価格¥30,000
(株)ウェップシステム
※ 掲載の写真は"クールボーダーズ1"です。

⑧ **ラッツ&スター ぬいぐるみ**
(75個入) **OP価格¥33,000**
(株)トーワジャパン
©1996 uncle F Inc. & BIG M Communications. Inc.

⑨ **イワトビペンギン キーホルダー**
(150個入) 12cm
OP価格¥30,000
(株)バンプレスト ©POLYGON PICTURES

⑩ **使い捨てカメラ ポチーズ**
(100個入)
OP価格¥45,000

⑪ **4連写カメラ graphic 35**
(100個入) 4色
OP価格¥25,000

木こそ遊びの原点!!

⑫ **WOODDES TOY GAMES**
(100個入)
OP価格¥15,000

⑬ **メジャーリーグ メッシュキャップ**
(100個入)
OP価格¥40,000

●送料着払い

※各種サイズあります。

⑭ **リーフソフトケース**
(A) 205×110×40mm ¥4,500 (B) 185×110×50mm ¥4,500
(C) 150×110×40mm ¥4,000 (D) 90× 80×30mm ¥4,000
(E) 110× 95×40mm ¥3,800 (F) 205×132×40mm ¥4,500
(G) 205×160×50mm ¥5,000 ※500枚以下は送料着払い
(A・B・C・D・E・Fビデオ用切り込み有り)

(株)松山ゲームサービス

本社：〒790 愛媛県松山市余戸南4丁目9-40
TEL 089(971)5786(代) FAX 089(973)5189
大阪営業所：〒532大阪府大阪市淀川区18条1-12-13
TEL 06(392)9561(代) FAX 06(392)9561

〈銀行振り込み先〉
伊予銀行 余戸支店
当座 2008203
K.K.松山ゲームサービス

これもあれも高収益機、一堂ラインナップ

DREAM NUMBERS
ドリームナンバーズ

Tタイプ

Sタイプ

新発売

売上・デザイン・音楽・・・
すべてが最高!!

登録した数字を合わせれば、景品をGET!
2種類の景品に対応するエキサイティングマシン。

●音楽監修・製作 =前田和彦・玉木俊行
ジェシィ

★「ドリーム3」
で75φカプセル
(50個収納)

★「ドリーム4」
で150φカプセル
(30個収納)

OP価格
438,000円
幅850mm×奥行690mm×高さ1,830mm

全機種、当たり確率設定1%から自由設定可能

※改良の為、予告なく仕様を変更することがあります。ご了承ください。

バッドばつ丸
サーカスビンゴ

人気沸騰中!

バッドばつ丸の
音声入りだよ!

バッドばつ丸
専用景品も発売中!!

企画/㈱サンリオ
発売元/マルカ㈱
㈱オービット
製造・販売/㈱オービット
©1993、1996SANRIO CO.,LTD.

OP価格
378,000円
幅590mm×奥行545mm×
高さ1,600mm重量55kg
75φカプセル50個収納

【LUCKY BINGO】ますます好評。高売上げ。

ジャズタイプ

カジノタイプ

OP価格
398,000円
〈共通仕様〉
幅830mm×奥行610mm×
高さ1,805mm重量90kg
150φカプセル30個収納

販売取扱店

株式会社リバーサービス	☎0942(43)1238
株式会社ユウビス	☎06(787)1881
有限会社コンチネント	☎0798(33)6158
マルカ株式会社	☎03(3872)9767
株式会社ジーエム商事	☎03(3766)9331
メディア商事株式会社	☎0729(64)0717

開発製造元

BiT 株式会社オービット
〒578 東大阪市若江西新町4丁目3番18号
☎06(725)8611 FAX06(725)8631

話題の新製品が充実!!

夏商戦はこれでキマリ!!

■サイドバイサイド2
エボルツィオーネ
©TAITO CORP. 1996

■カレンダー倶楽部
©SEGA 1997

■プレートメモリー
©1997 VISCO CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED.

■ダイ・ゲット
©FACE/©jas

■ビンゴ デ ムーチョ
©INTER GEO

■インプレス
©CAPCOM CO., LTD. 1997ALL RIGHTS RESERVED.

■Gダライアス
©TAITO CORP. 1996

MARVEL SUPER HEROES AND ALL MARVEL CHARACTERS:
TM & © 1997 MARVEL CHARACTERS, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
© NORITARO KINASHI • Arrival / NTV, © CAPCOM CO., LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.
THIS VIDEO GAME IS PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL CHARACTERS, INC.
画面は開発中のものです。

■マーヴルスーパーヒーローズ
VSストリートファイター

■ソーラーアサルト
©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

(株)ユニバース

本 社
〒559 大阪市住之江区北加賀屋5－8－57 ユニバースビル
TEL(06)682-3444(代) FAX(06)681-9770

■豊橋支店	〒441	愛知県豊橋市北山町5－6	TEL(0532)46-6103	FAX(0532)48-6155
■米子営業所	〒683	鳥取県米子市加茂町2－138 山本ビル	TEL(0859)35-3660	FAX(0859)35-3757
■沼津営業所	〒410	静岡県沼津市大岡2424－10	TEL(0559)23-7444	FAX(0559)22-0167

97・7月号

25

高級ケース入りペンダント
OP価格@¥398（50個入り）

26

4連写カメラ
OP価格@¥198（100個入り）

27

幸福を導くイルカ、ペンダント
OP価格@¥150（60個入り）

28

カラフルキーケース
OP価格@¥280（60個入り）

29

たまご君キーホルダー
OP価格@¥100（100個入り）

30

クオーツ指輪&キーホルダーアソート
OP価格@¥450（50個入り）

31

特価シャープナーアソート
OP価格@¥39（204個入り）

32

パールタイピンアソート
OP価格@¥100（100個入り）

33

特価アソートシャープナー&消ゴム
OP価格@¥38（200個入り）

34

キーホルダー付時計アソート
OP価格@¥398（60個入り）

35

75φいろいろアソート
OP価格@¥100（200個入り）

36

コインメタルケース入り
OP価格@¥390（60個入り）

37

光るネックレス
OP価格 ¥19,900（50個入り）

38

八角ケース入り磁気ネックレス
OP価格 ¥22,800（60個入り）

39

NEWアクセサリーケースB
OP価格 ¥24,000（120個入り）

40

地球儀
OP価格 ¥13,200（60個入り）

41

フイルム計算機
OP価格@¥375（20個入り）

42

バスクロック（ノーマル）
OP価格@¥220（60個入り）

43

バスクロック（フィッシュ）
OP価格@¥298（60個入り）

44

高級ケース入りゴールドペンダント
OP価格@¥190（60個入り）

45

ふくろっち！
OP価格@¥298（60個入り）

46

ラッピングBOX
OP価格 ¥35,000（100個入り）

47

プレゼントセット
OP価格 ¥35,000（100個入り）

カタログやFAXにて最新情報を、お知らせしております。

お気軽にお申し込みください。

※当社ショールームに多数の商品を、展示し皆様のお越しを、心よりお待ちしております。
ぜひ一度お立ち寄りくださいませ。（名古屋駅よりタクシーで10分ぐらいです）

97-7月号

1

カラフルオートバイキーホルダー
OP価格@¥98（100個入り）

2

ライトカーキーホルダー（電池別）
OP価格@¥90（100個入り）

3

プッシュライト（電池付）
OP価格@¥200（72個入り）

4

ライト付ミニファン
OP価格@¥230（100個入り）

5

スヌーピービニールポーチ
OP価格@¥150（96個入り）

6

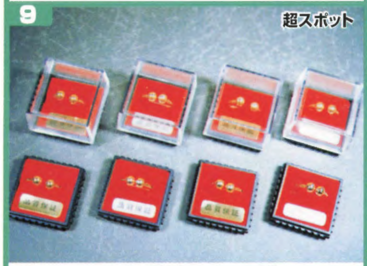
デュアルウオッチ
OP価格@¥180（100個入り）

7

キーホルダー付計算機
OP価格@¥180（100個入り）

8

イヤリングアソート
OP価格@¥100（100個入り）

9


ケース入り磁気リング
OP価格@¥98（144個入り）

10

CASIOハードケース入り計算機
OP価格@¥240（50個入り）

11

シャネルタイプストラップ
OP価格@¥198（カラーアソート）

12

石入りコインペンダント
OP価格@¥380（60個入り）

13

Cケース入りジルコニアアソート
OP価格@¥300（60個入り）

14

ミニ工具キーホルダー
OP価格@¥120（100個入り）

15

サングラスワッカ付
OP価格@¥150（100個入り）

16

懐中&キーホルダークオーツ
OP価格@¥480(各25個、50個入り)

17

充電シェーバー
OP価格@¥360（50個入り）

18

サングラスアソート
OP価格@¥280（100個入り）

19

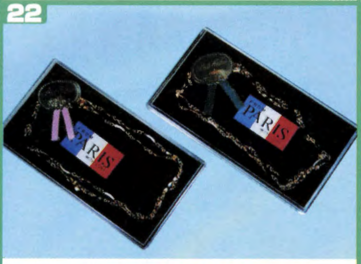
ゴールドシェル入りパワーブレス
OP価格@¥300（60個入り）

20

ホチキスOPP入りアソート（大）
OP価格@¥60（100個入り）

21

麻雀パイアクセサリー
OP価格@¥200（100個入り）

22

ネックレス（ブレスケース入り）
OP価格@¥280（36個入り）

23

お部屋の水族館
OP価格@¥398（72個入り）

24

高級レディースベルト
OP価格@¥398（36個入り）

中部商事（株）
名古屋市中区大須3-17-24
［振込先：愛知銀行大須支店　当座 2319］
TEL052（263）6081　FAX052（263）6094

開発元
株式会社エクセレントシステム
〒164
東京都中野区弥生町4-34-8 東京インテックスビル5F
TEL 03-5385-6730 FAX 03-5380-6740

EXCELLENT SYSTEM LTD.

誌上メンテナンス講座
「ハイレーる」編

96年10月末に㈱サンワイズより発売されたプリントシール機「ハイレーる」。

同機は、自社製プリンターの搭載、CD-ROM起用によるコンピュータ使用等、独自の機構を用いる事により、あらゆる面において多様化、低コスト化を実現している。今回のメンテナンス講座では、同機の基本的なトラブルへの対応方法を中心に、オペレーターのちょっとした配慮で未然に防げるトラブルの注意点なども挙げておく。

エラーメッセージの表示

○動作中にエラーが生じると、症状によってモニターに左図のいずれかのエラーメッセージが表示される。

○エラー1～3については専用取扱説明書（筐体に付属）15－3、4、5をそれぞれ参照。

○エラー4「プリンタートラブル」が表示された場合は、前面ドアを開けプリンター本体のメッセージランプを確認する（次ページ参照）。

○エラー5が表示された場合、コンピュータソフトの異常を知らせているもの。ユーザーでの修理は不可能なので、速やかに㈱サンワイズサービスチームへ連絡する。

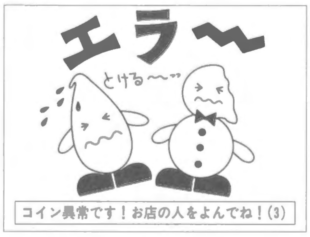
メッセージ：(緑) エラー番号(1)

用紙切れ

メッセージ：(青) エラー番号(2)

用紙つまり

メッセージ：(水色) エラー番号(3)



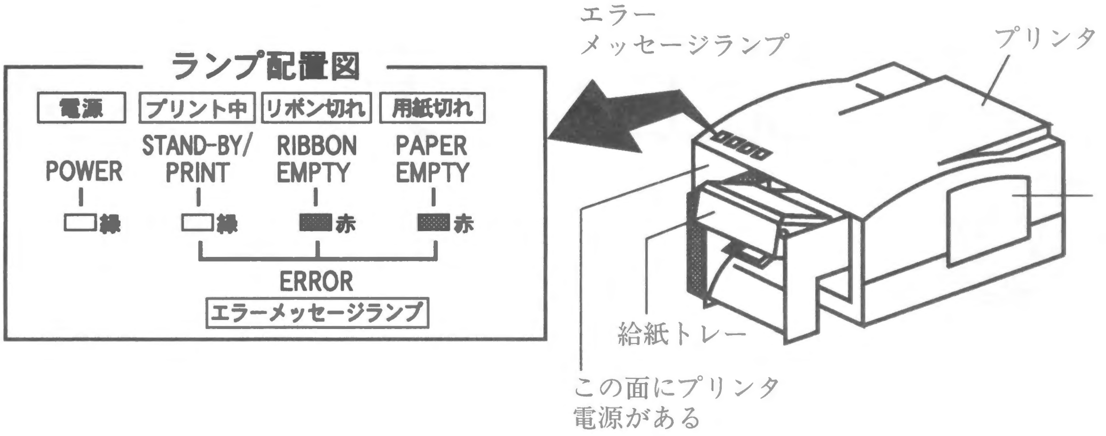
コイン異常

メッセージ：(紫) エラー番号(4)

プリンター異常

メッセージ：(赤) エラー番号(5)

重大な障害



※POWERランプ（電源ランプ）は点灯している

	エラーメッセージランプ	意　　味	対　　処
A	リボン切れランプ（赤）が点灯	インクリボンカセットがプリンタに入っていないか、インクリボンを使い切った状態	インクリボンカセットを入れるか、新しいものと交換する
B	用紙切れランプ（赤）が点灯	プリント用紙が給紙トレーに入っていない	プリント用紙を給紙トレーに入れる
C	プリント中ランプ（緑）リボン切れランプ（赤）用紙切れランプ（赤）が3つ同時に点滅	紙詰まりを起こしている可能性がある	プリンタの電源を切り、再投入すれば自動排紙を実行。排紙されない場合は終了処理を行なう。給紙トレーやプリンタに用紙が詰まってないか確認し、取り除く
		紙詰まりではなかった場合は、給紙されなかった可能性がある	終了処理を行ない、もう一度用紙を入れ直す。サービススイッチを押して1枚印刷し、給紙されるかを確認する。
	プリンタ内から異音がし、その後に上記ランプが点滅した場合	インクリボンが指定のものと違う	インクリボンは指定の物を使用しているか確認し、違う物の場合は指定の物と交換する
D	リボン切れランプ（赤）用紙切れランプ(赤)が2つ同時に点滅	プリンタのインクリボン交換用のフタがきちんと閉まっていない	インクリボン交換用のフタをきちんと閉める

（注意）終了処理とは

同機ではコンピュータのデータ保護の為、本体の電源を切る際に下記の終了処理を行なう。この処理を行なわずに電源を切ると、内部データが破損し故障の要因となる。身近な例で言えばパソコン等の電源を切る際の作業と同一である。

①フロントドアを開け、テストスイッチを3～5秒押し続ける
②終了画面が表示されるのを待つ
③その後にメインスイッチを切る
※パソコンのリセットスイッチには触れない
※エラーメッセージ画面（雪ダルマと雫）になった場合も、電源を切る際には上記作業を行なう
※ただし、アプリケーションエラー等で画面が止まってしまった場合は、そのまま電源を切る

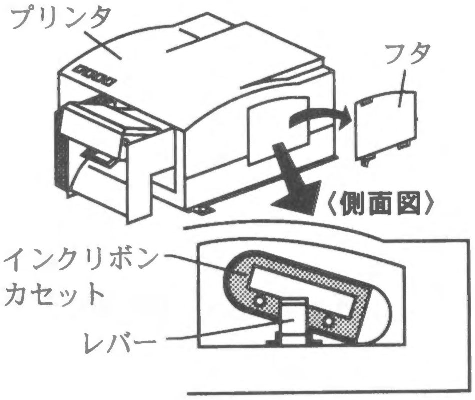
終了画面

プリンター取扱い上の注意

プリンタートラブルの最も多い症状のひとつに、「ヘッド落ち」(プリンタヘッド部が下がったままになり、電源のＯＮ／ＯＦＦをしても復旧しない状態)がある。

しかし、これはオペレーターがインクリボン挿入方法を正確に行なえば殆ど発生しない。以下にその注意点をまとめておく。

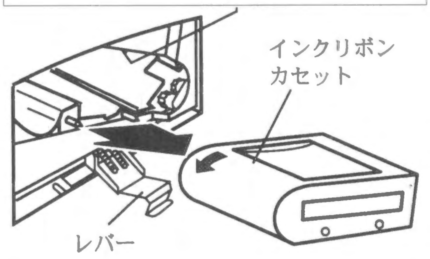
尚、インクリボン交換の正しい手順については取扱説明書13－２を参照。



ヘッド落ちを防ぐ為の注意点

- インクリボンカセットが抜けない場合はプリンタ本体の電源のON／OFFを行ない、プリンタヘッドが上がるのを確認してから次の作業を行なう。
- どんな場合もプリンタヘッドを無理に押し上げたり、触れたりしない（ヘッド異常による印刷不良等、故障の原因となる)。
- 用紙の補給、カセットの交換を行なう際は、必ずプリンタ本体の電源を切ってから行なう。

※プリンタヘッドには、絶対に触れない。

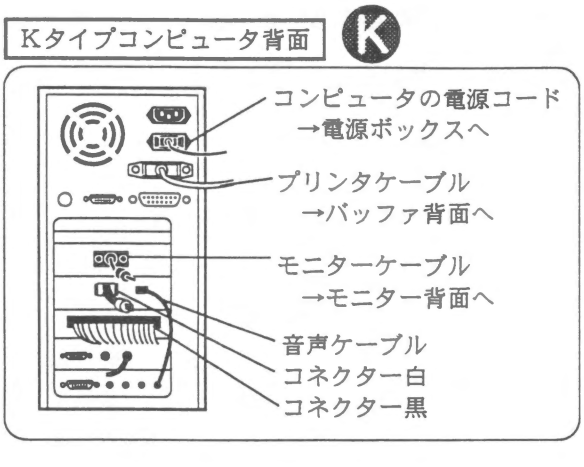


内部パソコンの種類

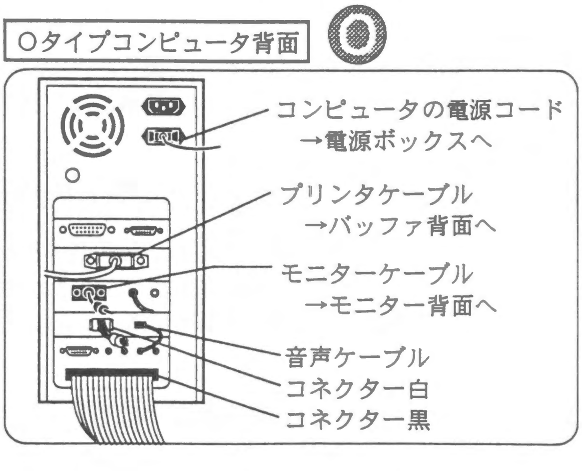
「ハイしーる」に使用されているコンピュータには下記の２種がある。機能的な差異はないが、背面のコード類接続位置等が違っているので注意が必要。

また、トラブル時などでサービスチームへ連絡する際、事前に確認しておけば、より迅速な対応が可能となる。

Kタイプコンピュータ背面



Oタイプコンピュータ背面



その他のトラブルＱ＆Ａ

ここでは、㈱サンワイズへの同機に関する問い合わせの中で多いものについて、症状とチェックポイントそして解決方法を示していく。

Q）テストスイッチを短めに押してもテストモード画面にならない

・コンピュータ背面の幅広で黒いコネクターか、スイッチユニット内部のコネクターが外れていないか確認する。（スイッチユニット内部はプラスドライバーで４本のネジを開けてチェックする）
・コネクターが外れていればコネクターを差し直す。
・コネクターが外れていなかった場合、ボタンが消耗している可能性がある。サービスチームへの連絡が必要。

Q）電源終了作業時、テストスイッチを長めに押しても（３〜５秒）終了画面にならない

・プレイ中はテストスイッチは使用出来ない。プレイを終わらせてから押す。
・コンピュータ背面の幅広で黒いコネクターか、スイッチユニット内部のコネクターが外れていないか確認する。
・コネクターが外れていればコネクターを差し直す。
・コネクターが外れていなかった場合、ボタンが消耗している可能性がある。サービスチームへの連絡が必要。

Q）カメラによる取り込み画像が真っ黒になる

・カメラカバーのガラス面が、物で隠れていないか。
・カメラの取り付けの際に接続した３つのコネクターが（PC背面の白コネクター、黒コネクター、黄色コネクター）が外れていないか確認する。
・カメラの後部の黒コネクター（黒×オレンジコード）、黄色コネクター（灰色コード）が外れていないか確認する。
＊その際、ハロゲンランプの前面に触ると消耗が早まるので注意する。

Q）カメラによる取り込み画像が黒っぽい（暗い）。またプリントされた写真も暗い

・テストモードのカメラ調整で、RGBの数値を大きくする。数値を10くらいずつ上げて調整する。
・それでも暗い場合は、基本的な光量不足なので、筐体を明るい場所に移動させる。
・また、別売りのカーテンを使用する事により適度な光量を調整する事も可能。

Q）カメラによる取り込み画像が白っぽい（明るい）。またプリントされた写真も明るい

・テストモードのカメラ調整で、RGBの数値を小さくする。数値を10くらいずつ下げて調整する。
・それでも明るい場合は、基本的な光量過多なので、蛍光灯などの反射の少ない場所に筐体を移動させる。
・また、別売りのカーテンを使用する事により適度な光量を調整する事も可能。

Q）プリントしたシールの輪郭がぼやけてしまっている

・テストモードで、プレイ設定の輪郭強調指定の数値を上げて調整する

Q）プリントした上下（垂直方向）の位置がシールとずれてしまっている

・テストモードで、プレイ設定の印刷位置調整の数値を調整する。数値を下げると用紙の上の方に印刷され、上げると下の方に印刷される。

修理について

修理・部品発注等に関しての問い合わせ先は全て、㈱サンワイズテクニカルセンターサービスチームにて請け負っている。これまでは、パーツ毎で返送先が異なる場合もあったが平成９年６月16日以降はテクニカルセンター（下記住所）に一括される。

尚、４月末の技術部門Ｒ＆ＤＰ及びサービスチームの移転に伴い、パーツ返送先の誤送が増加しており、処理が遅くなる原因となっている。

㈱サンワイズテクニカルセンターサービスチーム

住　所　東京都調布市多摩川１－29－18
ＴＥＬ　０１２０－４９－３０１２（フリーダイヤル）
　　　　０４２４－４１－７７０１（携帯電話等で連絡する場合）
ＦＡＸ　０４２４－４１－７７０５

「ハイしーる」専用プリンター／パソコンに関し、現場での修理が不可能となった場合、サービスチームでは現物修理にて対応している。

プリンターの保障期間は３ヵ月となっているが、前述のヘッド落ちや使用上の磨耗、付属取扱説明書に準じた使用以外の故障の場合は有償扱いとなる。取扱いには十分な注意が必要であろう。

下記表が修理料金の詳細である。

パーツ価格表

			OP価格
	基本技術料		９５００
	〈パソコン〉		
	修理用部品名		
ＰＣ－００１	マザーボード	ＣＰＵ、ＣＰＵクーラーメモリーを除く	３５０００
ＰＣ－００２	ビデオカード	同社指定品	８０００
ＰＣ－００３	キャプチャーボード	同社指定品	２３０００
ＰＣ－００４	サウンドボード	同社指定品	７０００
ＰＣ－００５	Ｉ／Ｏボード	同社指定品	１００００
ＰＣ－００６	ハードディスク	同社指定品	２５０００
ＰＣ－００７	フロッピーディスクドライブ	同社指定品	８０００
ＰＣ－００８	ＣＤ－ＲＯＭドライブ	同社指定品	１７０００
ＰＣ－００９	電源Ａｓｓｙ	同社指定品	８５００
ＰＣ－０１０	メモリー	同社指定品	１５０００
ＰＣ－０１１	ＣＰＵ／ＣＰＵクーラー	同社指定品	２５０００
ＰＣ－０１２	ＣＰＵクーラー	同社指定品	２５００
ＰＣ－０１３	内部ケーブル	同社指定品	２６００
ＰＣ－０１４	ソフト再インストール	同社指定品	５０００
	〈プリンター〉		
	修理用部品名		
	ヘッド	調整のみ	８０００
		ヘッド交換、調整	１８５００
	各センサー		１０００
	各マイクロＳＷ		１０００
ＰＴ－００１	マイラー		８００
ＰＴ－００２	ヘッドローラーシャフト		１２００
ＰＴ－００３	ローラーステー	２カ所	１２００
ＰＴ－００４	ウォームギアー		１０００
ＰＴ－００５	用紙トレー完成品	カバー付き	５８００
ＰＴ－００６	用紙トレー	トレーのみ	４６００
ＰＴ－００７	用紙トレーカバー	カバーのみ	１２００
ＰＴ－００８	インアウトブラケット	排出モーターギアーＢＯＸ付き	７５００
ＰＴ－００９	インアウトブラケット	排出モーターギアーＢＯＸなし	４７００
ＰＴ－０１０	排出モーターギアＢＯＸ		２８００

ロストワールド　ジュラシックパーク

㈱セガ・エンタープライゼス

　いよいよ今夏７月12日、スティーブン・スピルバーグ監督の話題作「ロストワールド　ジュラシックパーク」が劇場公開される。
　(株)セガ・エンタープライゼス（本社・東京、中山隼雄社長）では、この公開に合わせて映画と同名タイトルのガンシューティングゲーム「ロストワールド　ジュラシックパーク」を発売する。
　同作は「バーチャファイター３」でお馴染みの「ＭＯＤＥＬ３」基板を使用。そのグラフィックは映画のワンシーンを彷彿とさせ、プレイヤーを映画の世界へと誘う。

TM&©1996UNIVERSAL CITY STUDIOS,INC.&AMBLIN ENTERTAINMENT,INC.

新商品　クローズC　Uアップ　★…for Operator's

THE LOST WORLD JURASSIC PARK

MODEL3初のガンシューティングゲーム

イスラ・ソルナ島には、かつてのパークを支える恐竜量産施設、サイトBが見捨てられたままに放置されていた。調査に向かったイアン・マルコムとサラ・ハーディングは上陸後に消息が途絶える。新たに彼らの救助隊として、島に派遣された我々が目にしたのは、野性の状態で異常に増え続ける捕食恐竜達の群だった…。

このストーリーに沿ってゲームが展開する「ロストワールド　ジュラシックパーク」は、MODEL3初となるガンシューティングゲーム。以前に同社から発売されたレールチェイスタイプのもので、1人もしくは2人で協力しながらプレイする。

プレイヤーの目的は、5発装弾式の麻酔ガン（リロードタイプ）を駆使し、野性と化した恐竜達の攻撃をかわしながら映画の主人公イアン・マルコムとサラ・ハーディングを救援するというもの。

ゲームは全5ステージ。ジャングルや湖畔といったバラエティーに富んだステージが用意されている他、ゲーム途中には、さまざまなアクション、イベント、ミニゲームが盛り込まれている。そしてこのミニゲームの結果如何によってストーリーが若干変化する。

また、これは2Pプレイに限っての場合だが、ゲーム終了時に2人の貢献度（協力度）が算出されるといった機能も搭載。因みに評価要素としてはボス戦での助け合いや通常時における『かばい合い』が考慮される事になる。

更に同タイトルでは、ストーリーをクリアするだけでは物足りないというユーザーの為に、ゲーム中のあらゆる要素（例えば敵の倒し方など）を点数化した「スコア・アタック」を用意した。これは左記のような項目で算出されるポイントの合計点を競うというもの。

○「SNIPE SHOT」
弱点一発狙い撃ち。

○「1 SHOT DOUBLE」
吹っ飛んだ敵やアイテムでさらに他の敵を倒す。

○「TRICK SHOT」
ガラスの割れる音等に反応して止まった敵を倒す。など

恐竜の動きや質感をリアルに表現するグラフィック

「ロストワールド　ジュラシックパーク」の最大の魅力は、迫力あるグラフィックにあると言える。捕食恐竜が大きな口を広げ睨みつける様や、獲物を狙い襲い掛かる動きなど、どれをとっても、その動きは滑らかでリアリティに溢れている。これは「バーチャファイター3」でお馴染みのボード、MODEL3による所が大きく、これまでのボードでは難しかった恐竜の巨大感や有機的な質感、動きを見事に表現した。これにより、プレイヤーはもちろんギャラリーにも同タイトルの面白さをアピールすることになる。

そして、この画像をより楽しむ為に音に対しても同社ではこだわり、筐体に「3Dサウンドシアター」を使用した。「3Dサウンドシアター」では、外界からの音や光を極力遮断し、プレイヤーに音響効果の高い「遊びの空間」を提供。また、立体サウンドを作り出すスピーカーシステムとシートに搭載された振動装置は、恐竜の足音や咆哮をリアルに表現している。

映画の公開に合わせ発売される「ロストワールド　ジュラシックパーク」。映画の相乗効果はもちろん、さまざまな新しい機能を搭載することでリピーターも大いに期待出来るだろう。

●価格未定
●7月発売予定
映画「ロストワールド　ジュラシックパーク」
7月12日(土)全国夏休みロードショー
UIP配給／ユニバーサル映画

問い合わせ先：㈱セガ・エンタープライゼス／国内販売事業本部　03（5736）7700

ファイナルハロン

㈱ナムコ

競馬という素材は今まで様々な形でアミューズメントと係わってきた。㈱アスキーのコンシューマソフト「ダービースタリオン」シリーズは、競争馬を育てるというブラッドスポーツとしての競馬の魅力をエンドユーザーたちに知らしめ、爆発的なヒットを記録。また、業務用において大型競馬ゲームはメダルコーナーに欠かせないコアマシンとして位置づけられている。
　このアミューズメントにおける競馬というジャンルに新たな歴史を刻むのが、㈱ナムコ（本社・東京、中村雅哉社長）の業界初となるライド型競馬ゲーム「ファイナルハロン」である。

夏商戦に向けた自信作

「ファイナルハロン」の企画が最初に持ち上がったのは約3年前。当時、エンドユーザーたちは家庭では「ダービースタリオン」で競争馬を育て、アミューズメント施設のメダルコーナーではメダルを馬に賭ける疑似ギャンブラーとなって、競馬ゲームを楽しんでいた。同社ではこの競馬人気に着目。競馬という素材を用いてナムコらしい何かが作れないかということからスポットを当てたのがプレイヤーをジョッキーにしてしまおうという考え。このコンセプトをもとに紆余曲折を経ながら3年という年月をかけて完成したのが同作である。
　このゲームでプレイヤーは馬

型のシートに跨がり、手綱レバーとムチボタンを操作して馬を走らせる。しかも騎乗スタイルは実際の競馬と同じく、足をペダルにかけ腰を浮かせるため、プレイヤーは本格的なジョッキー気分が味わえるわけだ。

新機軸のスポーツゲーム

プレイヤーはまず、距離、形状の異なる3コース（1200m、1600m、2400m）からコースを選択。次に脚質の異なる6頭の馬（逃げ1頭、先行1頭、差し1頭、追い込み1頭、自在〈初心者向け〉2頭）から1頭を選ぶ。手綱は前後にしごくと加速、左右に動かすと画面上の馬がそれに順応して動く。馬に気合を入れる時はムチボタンを押すと急加速となるが、画面右下にはスタミナゲージがあり、ムチを入れ過ぎるとゲージはどんどん減少するため、プレイヤーは馬の脚質とレースの流れを頭に入れながら、どこで仕掛けるかといった戦略的なプレイが必要となる。この仕掛けどころとペース配分に関してはスタミナゲージのところにガイダンスが出るので、それに従ってプレイすれば馬の能力をうまく引き出すことができる。

レースは序盤はゆるやかなペースで進むが、最後の直線は各馬とも叩き合いとなり、手綱を激しく動かさなければならない。結構、体力を使うものの、プレイ後は心地よい爽快感をプレイヤーにもたらす。全身を使って勝ったときの喜びは過去の体感ゲームでは味わったことのない充実感をプレイヤーに与えることは必至。体を使うといえば今までボールを投げるといったカーニバル系のゲームやエアホッケーなどがあったが、今までにない操作感を持つ同作はスポーツゲームの新しい流れを作ったといっていいだろう。

こうした実戦さながらの騎乗感覚をさらに高めてくれるのが、馬場や馬をリアルに再現したCGである。同作では「システムスーパー22」をさらに進化させた新基板を搭載。これによって馬の4本の足の動きを滑らかに表現できるようになった。また、レース実況にはラジオたんぱの山本直也アナウンサーを起用。独自の技術によって、よりレース展開に則した臨場感溢れる実況を繰り広げる。この実況と騎乗スタイル、リアルなCGという3つの要素が相乗効果を生み出し、プレイヤーのレースに対する感情移入度はより高まるわけだ。

筐体は2イン1タイプで2台まで通信可能。今までにない斬新なゲームスタイルはロケーションでのアピール度も高く、4シートでの設置がより高い集客力を生み出すことだろう。発売は7月中旬。体感ゲームに新たな道を切り開いた同作はこの夏、ロケーションの話題を独占するに違いない。

〈仕様〉
●サイズW2145×D1720×H2255（㎜）
●重量635kg
●消費電力444W
●発売　7月中旬予定
●価格未定

似テランジェロ

オムロン㈱

制御機器の最大手であるオムロン㈱（本社・京都、立石義雄社長）が先頃、現在、各地ロケーション等で人気のアミューズメント自販機を開発し、AM業界初参入を果たした。製品名は「似テランジェロ」。取り込んだ顔画像をイラストに置き換えて払い出す似顔絵シール作成機である。

4月末頃より出荷が始まり、国内総販売元の㈱セガ・エンタープライゼス（本社・東京、中山隼雄社長）によると評判は上々とのこと。ただ、一部からは「似顔絵が余り似ていないのでは」という意見も挙がっているようである。今回はそうした疑問の声にもお答えしつつ同製品を紹介してみたい。

似顔絵は漫画風、リアル調の2種類から選択

まずは製品の概要・特徴から。基本的には一連のAM自販機と同じく、顔画像をカメラで取り込み、それに背景等を加えて加工し、シールとして払い出す。大きく異なるのは、顔の部分が写真ではなくイラストであるということ。

イラストのタッチは、漫画風の「キャラ系」とリアルタイプの「POP系」の2種類から選択可能。どちらも普通の顔、笑った顔、怒った顔、泣いた顔の4タイプを用意。それぞれの表情は更に5種類の中から選択できるようになっている。

背景は全64種類。ひらがな、カタカナ、アルファベットのいずれかを使い6文字までの名前を打ち込むこともできる。所要時間は長くても3分ほどで、払い出されるシールは16分割。背景等のソフトは3カ月に1回の割合で順次変更される予定。

同社では3年前に本社のある京都に新事業開発センターを建

新商品 クローズCアップ

★…for Operator's

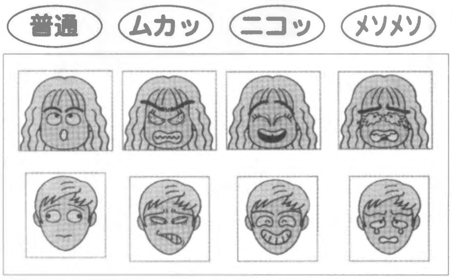
設し、新規事業のための様々な研究を開始したが、その一つにコンピューターによる似顔絵作成の研究があり、これが今回の製品開発に繋がったわけである。

たとえ似ていても面白みに欠けることもある

　では冒頭でも述べた通り、「余り似ていないのでは」との疑問に対し、今回の製品を開発する上で最も重要視されたポイントを述べつつ、お答えしていこう。
　まず、普通、似顔絵というのは、その人の特徴を上手くとらえ、デフォルメを加えつつデザイン良く仕上げていくものと言えるだろう。だが、このようなプロの描く似顔絵と同じようなクオリティーの似顔絵をコンピューターがやってのけるのは土台無理な話である。
　コンピューターで行なうやり方としては、まず最初に考えられるのが取り込んだ顔画像を線画化する方法。これは同社が3年前に似顔絵の研究を開始した当初に採っていたやり方である。しかし、これにより仕上げられた似顔絵は確かに似ているかもしれないが、面白みに欠けるのである。デフォルメという要素が全く介入していない事実を考えれば、このことは容易に想像がつくことであろう。
　また、普通、人間の心理として、あるがままの自分の姿そのままを模写されれば、少なからず拒否反応を示す傾向にあるらしい。同社では似顔絵技術の開発に際し、イラストレーターなど本職の方に意見を伺っているが、「必ずしも似せて描けば喜んで貰えるというわけではありません。逆に、似せて描くと描き直してくれと言われることも多いのです。私こんなんじゃないわ、といった具合に」という意見が返ってきたそうだ。綺麗になりたい願望とでも言うのだろうか。
　そのため、同製品では似ているという要素よりも、如何に面白く仕上げるかということに重点をおいて開発がなされたのである。
　そこで同社が採用したのが顔のパーツ毎に予め似顔絵風のパターンを幾つか用意しておき、それを取り込んだ顔画像のデータと照らし合わせながら当てはめていき、ファジー制御でバランスを取りつつ、一つの似顔絵に仕上げていくという方法である。これならデザイン的にも面白みのあるものを創り上げることが容易となる。
　以上の経緯を経て完成されたのが今回の似顔絵シール。勿論、全く似ていないというわけではなく、その人の感じは上手く出ているのではないだろうか。というよりも、写真では到底創り出せない可愛らしくポップなシールは、AM自販機の殆どが写真シールであることを考えれば、同製品の導入による差別化などのメリットは相当大きなものであるといえよう。
　尚、同製品ではターゲットを女子高生などに絞り込んでおり、そのためどうしても年配の方がプレイしても若い顔だちになってしまう。このことも「似ていないのでは」という一因にもなるのだが、対象を絞り込むことによりそれだけ用意しておくパターン数が少なくて済み、結果的に処理速度の向上に繋がっているのである。

似顔絵　背景例

似顔絵　表情出力サンプル



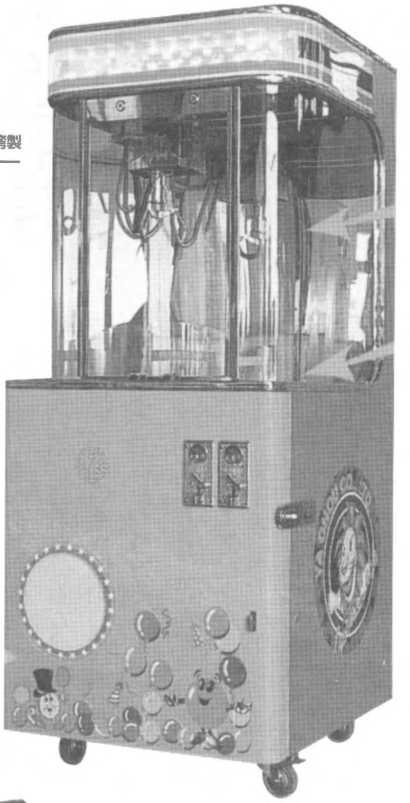
〈仕様〉
●サイズ／H1800×W680×D900（㎜）
●重量／220kg
●消費電力／200W
●4月25日発売
●OP価格104万円
●企画・開発・製造／オムロン㈱
●国内総販売元／㈱セガ・エンタープライゼス

from overseas

7
July

New machine information 海外編

ニューマシンインフォメーション



小金剛キャッチャー 台湾製

■種類／クレーンゲーム
■メーカー／亜洲電玩株式会社
■発売／1997年1月
■内容／ペイアウト率調整可能。サウンドには米国の最新ポピュラーミュージックを使用。
■サイズ／H1540×W620×D640（mm）

飛行者 台湾製

■種類／プライズゲーム
■メーカー／華徳奈電子科技
■発売／1997年5月
■内容／エアを使用。連続5コイン投入で1ゲームプラス。
■サイズ／H1700×W700×D750（mm）

元美コンパクト・クレーン・キング 台湾製

■種類／クレーンゲーム
■メーカー／元美有限公司
■発売／1997年5月
■内容／省スペース設計ながら景品スペースを広く取っている。
■サイズ／H1590×W590×D600（mm）

お金持ち 台湾製

■種類／スロットゲーム
■メーカー／群茂科技
■発売／1997年5月

金牌亀 台湾製

■種類／スロットゲーム
■メーカー／富豪電子有限公司
■発売／1997年5月

回転の星 台湾製

■種類／プライズゲーム
■メーカー／全志有限公司
■発売／1997年5月

双龍ボーリング 台湾製

■種類／プライズゲーム
■メーカー／富豪電子有限公司
■発売／1997年5月

東方の珠連線 台湾製

■種類／ビンゴゲーム
■メーカー／太業有限公司
■発売／1997年5月

夜明珠 台湾製

■種類／ビンゴゲーム
■メーカー／笙揚電子
■発売／1997年5月

幸運明珠 台湾製

■種類／ビンゴゲーム
■メーカー／金門電玩
■発売／1997年5月

レインボー・ローリング 台湾製

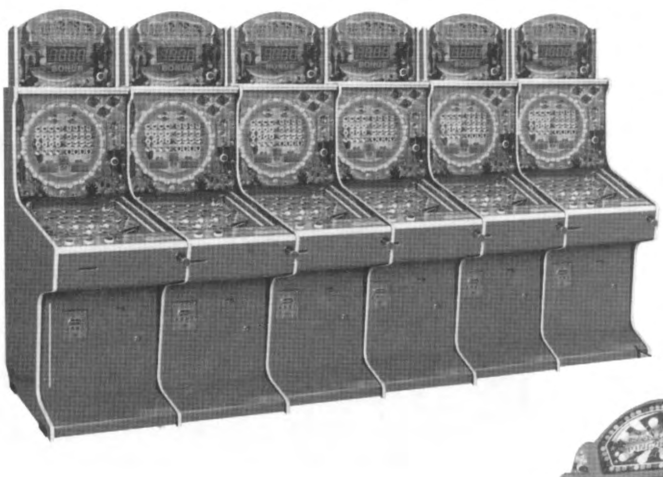
■種類／ビンゴゲーム
■メーカー／全志有限公司
■発売／1997年5月

フルーツ・8ウェー 台湾製

■種類／スロットゲーム
■メーカー／正豊電子
■発売／1997年5月

クリスマス'99 台湾製

■種類／プライズゲーム
■メーカー／肯来電子
■発売／1997年5月



スーパー明珠 台湾製

■種類／ビンゴゲーム
■メーカー／峰利電子
■発売／1997年5月

スーパー・マジカル・パズル 台湾製

■種類／ビンゴゲーム
■メーカー／魔氏電子
■発売／1997年5月

スーパー・ピンポン 台湾製

■種類／プライズゲーム
■メーカー／宜宏電子
■サイズ／H1930×W265×D780（㎜）

ボーダレス化が進むAM業界において、海外でも多数の新商品、注目商品が開発されています。
コインジャーナルでは、そうした商品にスポットをあて、より詳しいスペックを紹介。
独自のネットワークを活かして、今まで得られなかったメーカーの情報、
日本では生み出されない海外ならではのアイデアマシンなど、
今後のAM運営に役立つ情報を掲載していきます。
世界へのかけ橋となるこのコーナーに、ぜひ、ご期待ください。

WE INTRODUCE YOUR NEW PRODUCT!
in
"NEW MACHINE INFORMATION FROM OVERSEAS"

AN AMUSEMENT BUSINESS IS GOING BORDERLESS!
THERE ARE MANY NEWLY INOVATED AMUSEMENT MACHINES NEEDED TO BE KNOWN
TO ALL AROUND THE WORLD, INCLUDING TO THE JAPANESE MARKET.
WE INTRODUCE THOSE HOT PRODUCTS AND INSIDE STORIES OF THOSE MANUFACTURES
IN OUR <NEW MACHINE INFORMATION FROM OVERSEAS> PAGES.

IT IS TRUE THAT A PLENTY OF NEW WONDERFUL CONCEPTS OF THOSE OVERSEAS PRODUCTS
SHOULD MAKE OUR ARCADE BUSINESS MORE PROFITABLE.
WE HOPE THIS <NEW MACHINE INFORMATION FROM OVERSEAS> WILL BE A "BRIDGE" FOR YOU
TO THE WORLD, AND TO THE JAPANESE MARKET.

ESPECIALLY, THE COIN-OP JOURNAL CAN BE THE WINDOW TO THE WORLD FOR JAPAN & ASIA.
EVERY MONTH, MORE THAN 8,500 READERS DEPEND ON THE COIN-OP JOURNAL FOR PRACTICAL,
SOLID, AND UP-TO-DATE INFORMATION ABOUT THE INDUSTRY.

掲載ご希望のお客様は下記までお問い合わせください。

中国語：台北市基隆路二段51号6-F
TEL/02-739-1711 FAX/02-739-1713

日本語：大阪市北区東天満2-10-19 マークベストビル4F
TEL/06-354-9891 FAX/06-354-9898

IF YOU HAVE ANY NEW PRODUCTS JUST CAME UP, OR COMING UP SOON,
PLEASE SEND THE INFORMATION TO THE ADDRESS SHOWN BELOW.
WE'LL BE HAPPY TO REFLECT THAT
IN OUR <NEW MACHINE INFORMATION FROM OVERSEAS>.
AND THIS IS ABSOLUTELY FREE!

TAIWAN:6F-3,No.51,KEELUNG RD.,SEC.2,TAIPEI,TAIWAN,R.O.C.
TEL/02-739-1711 FAX/02-739-1713

JAPAN:MARK BEST BIDG.,2-10-19 HIGASHITENMA.KITA-KU,OSAKA
TEL/06-354-9891 FAX/06-354-9898

アタリゲームズ創立25周年

スペシャルインタヴュー with ダン・バン・エルダレン

（アタリゲームズコーポレーション社長）

1989
HARD DRIVING SD

今年度6月でアタリゲームズコーポレーションは創立25周年を向かえた。この4半世紀の間、アタリ社ほど激動の歴史を送ってきたアミューズメントメーカーは存在しない。ビデオゲーム産業の創設者として急成長、世界的大成功を収めたのみならず、後に急降下も経験。しかし一貫してビデオゲーム産業の情報発新基地としての立場を貫いている。企業体としても様々な変貌を遂げてきたが、決して同産業から姿を消す様なことはなかった。

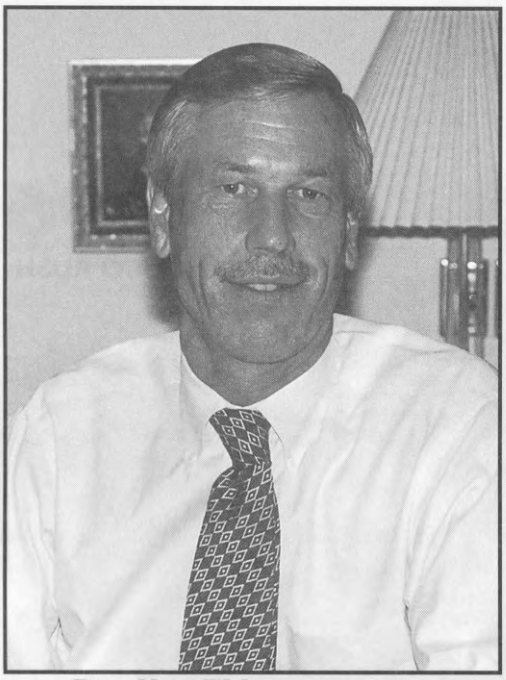
コンピュータ文化が人々のライフスタイルへ導入される時点で大きな役割を果たしたアタリゲームズ。同特集ではダン・バン・エルダレン社長を始め、同社を動かす主要人物をインタビュー、アタリゲームズ社の過去、現在、これからの行方について語って頂いた。

1996
SAN FRANCISCO RUSH

●アタリゲームズコーポレーション本社は米国カリフォルニア州ミルピタス市に存在する。同市周辺は最先端ハイテク産業地域の「シリコンバレー」として世界的にも有名。

ATARI GAMES CORPORATION
675 SYCAMORE DRIVE MILPITAS, CALIFORNIA 95035 U.S.A.

ビデオゲーム業界を起こしたことにより、社会に衝撃を与えた。
これらは我々アタリ社の誇り高きルーツである



Dan Van Elderen
（ダン・バン・エルダレン）
アタリゲームズコーポレーション社長
Email：danvan@agames.com

1 昔のアタリ社の偉業については皆が周知のところですが、現在のアタリ社の在り方、そして将来への在り方についてお聞かせ下さい。

まずハッキリと感じることは、アタリ社の歴史、過去に於ける功績は、我々の大切な財産であると言うことです。なぜなら我々は、業務用ビデオゲームを創造し、その産業を育てた第一人者であるからです。御存知の様に25年前、「ポン」でビデオゲーム業界を起こしたことにより、社会に衝撃を与えました。これらは我々の誇り高きルーツであり、会社としての士気に大きな影響を与えるものとなっています。今後もこれを土台にしつつ革新的であり続け、より強力な製品を開発、市場で活躍しながら先へ先へと進んでいかなくてはなりません。また、会社創立時から現在にまで我々が一貫して持つ使命「常にベストゲームをクリエイトする」ということを続けて強調していきます。更に私は、製品の中に於ける「ゲームをすることの楽しさ」が何よりも大切であり、それはテクノロジーやマーケティングよりも重要であるとも思っています。

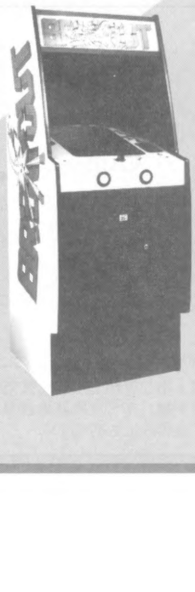
アタリ社は革新者としてのイメージを持ち続けています。我々は長年にわたり様々な新テクノロジーを誕生させました。世界初のビデオゲームから、XYゲーム、カラーモニター、ドライビングゲーム用の4スピード・バックステアリング、更には3Dハードウェアなどです。我々はこういった新しいテクノロジーを開発したことで常に名声を頂いて参りました。もちろん私達は、ただ単に「優れたテクノロジーだけ」のためのテクノロジー開発では無く、「プレイをもっともっと楽しいものにする」ためのテクノ

アタリゲームズ過去25年の代表製品

- ▼1972年：PONG
- ▼1973年：GOTCHA COLOR
- ▼1974年：GRAN TRACK 10
- ▼1975年：DODGEBALL
- ▼1976年：BREAKOUT
- ▼1977年：DOMINOS
- ▼1978年：SPRINT 1
- ▼1979年：ASTEROIDS
- ▼1980年：BATTLEZONE
- ▼1981年：TEMPEST
- ▼1982年：POLE POSITION
- ▼1983年：STAR WARS
- ▼1984年：FIREFOX
- ▼1985年：GAUNTLET
- ▼1986年：SUPER SPRINT
- ▼1987年：ROAD BLASTER SYS1

1973
GOTCHA COLOR

1974
GRAN TRACK 10



1976
BREAKOUT

ロジー開発という姿勢を大切にしております。何よりも楽しさが先決と言うことです。

2 フォーカスミーティング（テストプレイヤーとの意見交換会）の効果はどの様なものですか？

成功の良い例が「エリア51」と「サンフランシスコ・ラッシュ」です。例えば「エリア51」の開発初期段階に於いて、我々は現在の完成品とは異なった製品イメージ（アイディア）を持っていました。スクリーンの解像度も、プレイヤーとのインタラクティブ的要素も低いものでした。それで、フォーカスミーティング（テストプレイヤーとの意見交換会）や、稼働率を試す為のイニシャル・フィールドテスト（初期段階のロケテスト）を行なったのですが、子供達の反応は「ノー」なわけです。そこで我々は、プレイヤーがまるで映画の中を歩いている様にプレイ出来る方向に向けて改良を繰り返しました。

またドライビングゲームの「サンフランシスコ・ラッシュ」ですが、これは本来もっと現実感あふれるものに仕上げられる予定でした。しかし、同じく子供達とフォーカスミーティングを行なったのですが、あまりに現実に近いものであったため、我々が予想したほど子供達は楽しむことが出来なかったのです。つまりこの製品には彼らの望む「ビデオゲーム内に繰り広げられるファンタジー」が無かったわけです。彼らは、例えば、200マイル（約320キロ）で突っ走りながらターンをして車が派手に引っ繰り返る！という様な非現実感の不足を感じていたわけです。そこで開発を逆上り、現実の車では出来ない様なことも楽しめる、ファンタジー感溢れるものに仕上げ直したのです。もちろん、他社のゲームが持つ現実感に負けない程の製品に仕上げました。

3 フォーカスミーティングではどれくらいの回数子供達と接するのですか？

ゲームの種類によって異なります。例えば我々が現在開発中の格闘ゲームですが、これには多くのキャラクターが随所に含まれています。こういった製品は、その開発初期段階から、最後段階に至るまで3～4回以上は子供達に接します。第一回目は初期段階の、まだキャラクターを開発している時点であり、スケッチしたイメージや、キャラクター等を彼らに示し、それらの外観や動き等に関する意見をうかがうのです。

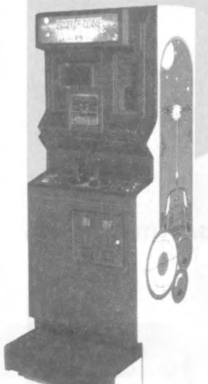
その後は、ゲームが実際に稼働する状態となってからです。ここではプレイヤー同士が実際に戦い合う様子などを観察します。つまりプレイヤーとのインタラクティブ性（相互作用性）に磨きをかける為のミーティングです。

そしてフィニッシュ（製品完成）に向け、もう一回程のミーティングを行ない、最後に100%製品が完成して後、再度行ないます。

「サンフランシスコ・ラッシュ」と「エリア51」には2回程のフォーカス・ミーティングが実施されました。開発段階の真ん中あたりと、次は殆ど完成に近い段階の2回です。それら各々のミーティングでは、通常3～4つのグループにより行ないます。それらは全て異なった年齢層です。例えば、10～12歳、12～15歳、15～18歳、更には20～30歳位の大人達を対象に行ないます。一つのグループの人数は10～20人くらいです。

アタリゲームズ社歴

- ▼1972年：世界初のビデオゲーム「ポン」（PONG）を開発、アタリ インコーポレーション（ATARI INC.）が誕生
- ▼1975年：コンシューマ向け「ポン」の発売を開始
- ▼1976年：ワーナーコミュニケーション社がアタリ社を買収
- ▼1977年：コンシューマ製品としてビデオコンピュータシステム（VCS）の販売を開始
- ▼1979年：コンシューマ向け「ATARI 400/800」を発売
- ▼1984年：ワーナーコミュニケーションズ社が、アタリ社コンシューマ部門をTRAMIEL TECHNOLOGIES社に売却
- ▼1985年：ワーナーコミュニケーションズ社とナムコアメリカ社が合併、業務用部門をアタリゲームズコーポレーションとして再編成
- ▼1987年：アタリ社業務用タイトルをコンシューマ用へ移植のため、100%子会社としてテンゲン社を設立する。
- ▼1990年：アタリゲームズ社がナムコアメリカ社の持株を買い戻す。これによりタイムワーナー社が


1980
BATTLEZONE

1981
TEMPEST

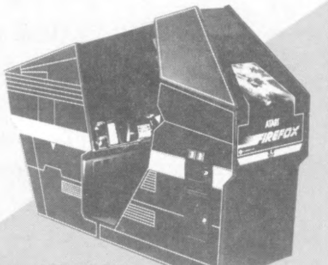
1979
ASTEROIDS

ジャパニーズ・プレイヤーに認めて頂くということは、成功への欠かせないキーである

アタリゲームズ過去25年の代表製品

- ▼1988年：BLASTEROIDS
- ▼1989年：HARD DRIVING SD
- ▼1990年：PITFIGHTER
- ▼1991年：ROAD RIOT
- ▼1992年：RELIEF PITCHER
- ▼1993年：KNUCKLE BASH
- ▼1994年：PRIMAL RAGE
- ▼1995年：HOOP IT UP
- ▼1996年：SAN FRANCISCO RUSH
- ▼1997年：MAXIMUM FORCE

1983
STAR WARS



FIREFOX
1984

4 日本のAMショーに対する感想はどうでしょうか？

AOUやAMショーは毎年訪れていますが、我々にとって、特に前回のAOUショーは非常に意味深いものとなりました。我々は「マキシマム・フォース」や「サンフランシスコ・ラッシュ」の出展に加え、「メース・ザ・ダークエイジ」も参考出展することが出来ました。またエス・エヌ・ケイ社との連携がショーでの成功を促した要因であることを強調させて頂きたいと思います。日本でのアタリ製品のプロモーションに素晴らしく貢献して頂きました。本当に彼らには感謝しております。

5 なぜエス・エヌ・ケイ社とのパートナーシップ持たれたのですか？

現在エス・エヌ・ケイ社は、日本に於ける「マキシマム・フォース」と「サンフランシスコ・ラッシュ」の独占ディストリビューターであります。我々パートナー同士はベストフィットであると感じています。その理由の一つとして、我々の製品ラインアップであるドライビングゲームとシューティングゲームが、彼らの製品ラインアップにバラエティーを添えるものであるからです。

6 アメリカでのAMショーに参加するゲストは日本と比較してどうですか？

AOU、AMショーには感嘆させられます。パワフルで、なおかつ健康的な日本AM業界が行なう大賑わいの祭典といった所でしょう。参加バイヤーとプレイヤーの数についても感嘆させられます。これらと比較して米国のショーは若干静かですし、同等の熱狂感やバイタリティーは感じられません。AOU、AMショーの場に於いて、日本業界の勢いと、そのポジティブ・フィーリングを感じ取ることは、私にとって常に心に息を吹き込まれる様なことなのです。

1985
GAUNTLET

7 日本のアーケード（ゲームセンター）についてどう思いますか？アメリカのものと比較してどうですか？

日本のロケには、現在も多くの人々が訪れますし、子供を始め、アダルト層にも支えられています。アメリカでも10～15年前頃まではそうであったのですが、現在アーケードを訪れる人口が下降しているのは事実です。

これは、アメリカではゲームセンターで遊ぶ代わりに、スポーツ、映画やその他数多くのエンターテインメントが存在するため、消費者に幅広い選択が与えられるためです。これがロケ数の減少の理由になっていることは事実でしょう。

1987
ROAD BLASTERS SYS1

8 スポーツゲームはアメリカで人気と聞きましたが？

この国は広大なため一言ではお答えできません。私は、スポーツゲームが米国に於いて成功しにくいタイプのゲームだと感じる時があります。成功の困難度ではファイティングゲーム、ドライビングゲーム、シューティングゲーム、スポーツゲームの様な順序になるのではないでしょうか。その理由の一つは、我々はアウトドアで活発に楽しむことが好きであるということです。そしてもう一つは、それらのスポーツゲームが、アーケード施設という限られた空間に於いて、どれほど現実溢れるものに近づいているかということです。ゲームは僅か2～3分ほどで終了してしまいますし。米国で最もポピュラーなスポーツであるアメリカンフットボールを題材にしたものでも、業務用ではいま一つです。コンシューマゲームとして成功したフットボールゲームやバスケットボールゲーム等は存在しますが。

9 現在米国で最も気になる、ビデオゲームでの競争相手は？

おそらくナムコ社でしょう。現時点では、セガ

社はナムコ社の次と感じています。（米国において）セガ社は製品価格の高さが問題となっていると聞きました…。これは高価なテクノロジーが裏目に出たと言えます。とても強力で崇高なテクノロジーであるにもかかわらずです。もちろんナムコ社のテクノロジーも素晴らしいものです。しかしコストエフェクティブ（エコノミー）なテクノロジーが「鉄拳3」の成功を支えている様ですね。

10 ナムコ社はアメリカで自社ロケを展開していますがどうお考えですか？

私の印象ではまずまずといった感じですね。先程も述べた通りアメリカでのロケビジネスは難しいものです。しかしナムコ社はロケでの製品のチョイスなど、日本での充分な経験をここでもうまく反映させていると言えます。

ここでアメリカについて重要なことは、オペレーターは、メーカーがメーカーであることを、ディストリビューターがディストリビューターであることを切実に望んでいるという事です。私達はこの声に応えることを忘れはしません。出来るだけオペレーターと競争しないメーカーという立場を維持したいと望んでおります。

11 競争社に囲まれた中でのアタリ社の勝算は？

我々は一貫して「ベストゲーム・フォー・プレイヤー」（プレイヤーに最高のゲームを）の姿勢に徹することにしています。これを続けることが成功への道につながると思います。また我々が開発するニューテクノロジーは、これからも必ず「コストエフェクティブ（エコノミー）」でなければなりません。低コストで効率良く製品の開発が行なえるテクノロジーです。これが競争社に対して我々が持つアドバンテージだと思います。現在我々の業界には最新テクノロジーだけを特に強調する風潮があります。これが逆にコスト高となり、労力も必要以上に消費されたりします。低コストで効率的な製品開発は、日本やヨーロッパ等の、健康的なビジネス環境を持つ市場はともかく、今のアメリカに於いてはこういったことは極めて重要なことです。

もう一つ、もちろん我々はアメリカに深く根づいた会社であるため、同市場に向けたデザイニング、ターゲティング等の点に於いては追従を許さないということでしょう。

12 米国の将来のロケはどの様になっていくとお考えですか？またロケーションの形態等はどうなるとお考えですか？

米国でのロケビジネスが消えていくことは想像できません。しかし、10年後は今日とは大きく異なったものとなるでしょう。コインを投入してプレイするスタイルでは無くなっているだろうということです。これは私にとってある意味悲しいことであります。なぜなら、長年に亘るコインオプ・ビジネスは、私にとって財産であり誇りにもなっていますから。しかし技術革新は進み、ネットワーキング（＝インフォメーション・テクノロジーを駆使したネットワーク体系を作り上げること）によるインタラクティブなロケが現れているでしょう。もはやコインやトークンを放り込んでプレイする様なことなくなり、ATMカード、クレジットカードや銀行の口座番号を入力することによるオートマチック・プレイが可能になると思います。どのロケの、どの場所からでも、何処のロケとでも、どの様なゲームでも自由に楽しめる環境になっていると思います。

13 特に日本の読者に何かメッセージはございますか？

我社インターナショナル部門の大畑副社長には多大な助けを貰っています。特に日本を含むアジア市場に関してです。

我々はこれから特に、日本市場向けに洗練された製品開発やその現地化を推進していきます。ジャパニーズ・プレイヤーに認めて頂くということは、成功への欠かせないキーであると信じているからです。多くの日本人プレイヤーを魅了するため、製品テストに関しても今までの方法とは異なったアプローチを心掛けていきます。例えば、初期の製品開発段階からも日本市場に関与することにより、製品を彼らの趣味・嗜好により近づけます。現地プレイヤーによる製品テストやフォーカス・ミーティングも既にスタートしました。もちろんゲームデザインやプログラミング、グラフィックアートに関しても優秀な日本の人材を登用させて頂く所存です。コインジャーナル読者の中にも、我々を手助けして下さる才能ある方々がいらっしゃいましたら喜んでお会いしたいものです。（笑）◆

アタリゲームス社歴

筆頭株主となる。また同時期にシミュレーター製品部門を創設。

▼1994年：アタリゲームズ社とテンゲン社がタイムワーナー社のCD－ROM制作＆出版部門と合併、タイムワーナーインタラクティブへと社名変更

▼1996年：WMS INDUSRTRIES 社がタイムワーナー社からアタリ社を買収、社名が再びアタリゲームズコーポレーションとなる。

1990 PITFIGHTER

1994 PRIMAL RAGE

1995 HOOP IT UP

海外マーケティング

あなたの大好きなゲームに駆使されている技術の殆どはアタリ社から産まれたということを知って頂きたい

Masao Ohata
(大畑 政夫)
アタリゲームズコーポレーション副社長／インターナショナルビジネス部門統括
Email：ohata@agames.com

1 まずアタリ社に於ける大畑さんの任務はどういったものですか？

アジア・オセアニア全域と南米のセールス及びマーケティングを担当しております。特にアジアに関しては、単なるマーケティングだけでなく、いわゆるローカライゼーション（製品の現地化）も行ないます。つまり、いかに日本を含めたアジア市場でアタリ製品を売り易くするかということです。これは、例えばフィールドテストや、フォーカスミーティング（テストプレイヤーとの意見交換会）等を綿密に行ない、製品のチューンアップを図るという役割です。全ての製品にではありませんが、日本市場で受け入れられる可能性のあるものには開発の初期段階から関わることもあります。しかし、それ以外の製品も、基本的にはユニバーサル（全世界共通）で販売していくことが基本であると考えています。

2 大畑さんはアタリ社では3年近く勤続してらっしゃいますが、その約3年間に何か社風が変わるといったようなことはありましたか？

もちろんです。社主が変わりましたからね（1996年ウイリアムズ社の100％子会社として吸収される)。

3 社風が良い方に変わったとして考えて良い訳ですか？

良くなったと思います。以前のタイムワーナー社は、マルチメディア企業として世界有数であるのはご周知の通りです。しかし会社の規模が大きすぎて、我々現場の声が届かないこともあったわけです。何せ従業員数が20万人以上もいるのですから。私はその時代にはオフィサー（執行役員）に抜擢されましたが、そのオフィサーでさえトップへ声が届くまでに時間が掛かる訳です。また送られてきた社長もAM業界の人間ではなかったのです。今のウイリアムズ社へ変わって、業界20年以上の経験者（ダン・バン・ビューレン氏）が社長になりました。彼は隅から隅まで組織内外を知り尽くしているわけですから、まさに歩く業界の生き字引きの様な人です。AM業界もアタリ社内も知り尽くしているので す。こちらの説明する時間も節約でき、ビジネスでの決断も随分早くなりました。こういったこともあり、社風が良い方向に進んでいるということは明らかだと言えます。

4 アタリ社と言えばAM業界の先駆者として有名です。これについて何かコメントが頂けますか？

何故我々が先駆者かと言いますと、AM業界での新しい技術革新は常にアタリ社から生まれて来ているためでしょう。例えば、我々は165個のパテントを所有しています。今ゲームセンターで大流行している3Dポリゴンや横スクロール、ステアリング・フィードバックなどのパテントは我々が持っているものです。ということは、これらは我々が発明してきたということであります。我々の持つパテントの全てを、日本のプレイヤーに公表すればきっと驚かれるかも知れませんね。

5 他社は無断でアタリ社のパテントを使用しているということですか？

いくつかの会社はそうでしょう。言いにくいのですが、電化製品や自動車の様に、我々の創造したものをアレンジしているということになります。常に新しい技術革新はアタリ社から生まれており、もちろんこれからもそうであることを信じています。

また、こういった素晴らしい革新技術を如何に安い値段で供給できるか、ということに我々は主眼を置いています。良いものを、如何にコスト安で創るかということです。これは、世界でどの様に競争力を高めるかということにもつながります。例えばナムコ社は「鉄拳3」を創るのにシステム23を使用しなかったですよね。またソニーのプレイステーションもローコストで質の高いものが出来たわけです。我社も新たな技術革新により、ボードをもっと安く供給する自信があります。これはどういうとかと言いますと、アメリカの2大ゲーム会社、ウイリアムズ社とアタリ社が合体したということで、現在、2つのパワーを一つに集約しているからです。人材や頭脳や予算の全てをです。

我々は、2社共同で効果的且つ経済的な製品開発を行なうということで、素晴らしい性能のハードを、国際競争力のある価格で供給するということができます。これらがウイリアムズ社とアタリ社が合併したアドバンテージであります。

6 その他のアタリ社の強みは？

ずばり「インタラクティブ・ムービー」です。つまり、参加型のバーチャル・リアリティーゲームに近づけば近づくほど、我々アメリカの会社は強くなると言うことです。と言うのは、「ムービー」（映画）というくらいですから、映画的なエンターテインメントに関しての設備、人材、場所、予算や、その他のテクノロジー等が、どれを取ってもここアメリカが世界一であるからです。製品の映像の取り込みやカメラ回し、その他の演出等は、同国文化を土壌にしたアタリ社の強みが出ています。中には、「エリア51」が、なぜ日本ではそれほど売れなかったのかという方もいらっしゃるかと思いますが、「エリア51」が世界で一番売れている「インタラクティブ・ムービー」のシューティングゲームであることは真実であります。「マキシマム・フォース」も同じく世界で一番売れると期待しています。

これからもどんどんボードのハイテク化が進んでいきます。例えばコナミ社の「コブラ」などは、映画とゲームが合体した「インタラクティブ・ムービー」に近いものですよね。もう映画とゲームはどんどん近づきつつあるということです。ということは、これからは映画関係に強いアメリカが強くなるのは間違いないという訳です。事実我々はムービー系のゲームで成功していますからね。

7 文化の持ち味や「地の利」が製品にも反映されてくるということですか?

はい。「地の利」と言えばアタリ社のあるこの地域一体は、シリコンバレーとして名高いハイテク産業最先端地です。ここには世界中から集まった人材の「頭脳」が集約されている訳です。で、そこに昔から老舗としてアタリ社が存在している。つまりハイテクな技術が産まれやすい環境が我社にはあるわけです。これが地の利としての我々の強みです。

8 ではアメリカのゲーム業界に関して感じることをお聞かせ下さい?

アメリカの会社の弱点は、海外市場に疎いということかも知れません。日本やヨーロッパ等は、自国内の市場規模に限りがあるため、より積極的に海外展開を行なわなければならないといった土壌がある訳です。しかし、少なくとも今まで、米国企業は、自国内で自らをまかなうことができた訳です。ところがこれからはそうも行かなくなった。外を向かないことにはこれからの競争に勝てなくなってしまうといった感じでしょうか。日本メーカーはもちろんでしょうが、現在、米国のメーカーにはある程度の危機感があると言えるでしょう。

9 それは競争社が増えてきたということですか?

いいえ。増えてきたというより、今業界は過渡期じゃないですか。弱肉強食となっていますよね。で、逆に競争会社が減ってきているからこそ生き残らなければ駄目といった危機感です。今、業界は世界的にも「ざる」にかけられている様な時代ではないでしょうか。

1995
AREA 51
アタリ社のスーパーヒット作である「エリア51」は、米国業界誌「リプレイ」で、1年以上に及ぶナンバー1ヒットとなっている。

10 特に日本の市場参入にはどの様な戦略がありますか?

まず理解して頂きたいのは、世界でどれだけシェアを獲得することが出来るかということです。日本市場はその一部であるということです。日本のメーカーで言いますと、その売上げの4割から5割位が日本とアジア諸国からのものであると考えられます。しかしアメリカのメーカーは、アジアでの成績が20～25%しかないわけです。だからその比重をもっと高めていかないと、国際的な競争力という点で劣ってくるわけです。その逆で、日本の会社からするとアメリカでの売上げは(もちろん我々に比べて)少ないと言えますね。彼らに課題がある様に我々にも課題があるわけです。

11 数ある世界市場の中でも第一に来るのがアジアですか?

はい。我々にとって、これからの世界戦略を考える上でアジアは欠かせないものであります。アジアは一時的に経済が停滞している地域もありますが、全体的には上昇しているのが事実です。で、そこでシェアを伸ばすためにはどうしたら良いのかということですが、今我々はアメリカで行なっている科学的なマーケティング方法を取り入れています。また、業務用機の会社で我々ほどの数のマーケティングメンバーを持つ会社はまず無いと思います。

12 マーケティングメンバーは何人位ですか?

米国市場のみ専属で6人です。彼らは、例えば情に流され過ぎたり、偏見で判断したりしない科学的な方法をとっています。彼らの長所は、(東洋的感覚を持つ) 私も積極的に取り入れています。

13 これまでに、そうすることにより成功した、あるいは失敗したことはありますか?

時には失敗もありました。しかし、今後も成功へのポイントは、やはり科学的な数値に基づいたリサーチの有効活用です。例えばキャラクターの好き嫌い等にしても、人種を個別に分けて集中的にインタビューを行なうとか。分析の仕方も、様々な角度からこと細かく行なうということです。キャラクターの動きはどうか、色はどうかとかいった、ありとあらゆることを随時科学的に分析していくのです。昔からマーケティング部隊が精鋭であるといったことが我社の大きな特徴なのです。

14 ビジネスパートナーにエス・エヌ・ケイ社を選んだ理由は?

やはり彼らには強力な販売力があるということです。これからも良いパートナーに成りえるでしょう。我々が弱かったアジア地域でのパートナーとしてスタートしましたが、これからはあらゆる意味で包括的なパートナーになっていきたいと感じています。

15 どちらが先に声を掛けたのですか?

どちらからともなく意気投合しました。川崎会長は決断が早いですからね。アメリカ人気質の我々にとっては「何と決断の早い日本の社長でしょう」と関心してしまう訳です。エス・エヌ・ケイさんは会社の動きにスピードが有りますよね。そのスピードが我々を感動させ、これは良いパートナーになる、と思ったわけです。

16 日本の読者に何かメッセージはありますか?

やはり、世界で一番ハイテクと言われているところにあるアタリ社が、これからアッと驚く様なことを考えているということです。今は秘密ですが。(笑) それから、日本でゲームを楽しむ人々に、皆様の大好きなゲームに駆使されている技術の殆どは、アタリ社から産まれたんだということを知って頂ければ嬉しく思います。

出来ればアメリカ製品に対して偏見を持たずトライしてみて下さい。(笑) 我々は今後も、如何に日本でも、皆様が親しみを持つことの出来る製品を創っていくかという課題に取り組み、そのためにもより積極的なフォーカス・ミーティング等も日本で行っていきます。それからアタリ社では日本人のプロダクト・マネージャーや技術屋さんも募集していますので宜しくお願い致します。◆

国内マーケティング

アタリ社はコンピューターへ直ぐにアクセスできる雰囲気をライフスタイルに組み入れた

Mary Fujihara
（マリー　フジハラ）
アタリゲームズコーポレーション副社長／マーケティング部門
Email：fujihara@agames.com

1

まず最初に、アメリカ市場でのマーケティング（方法）についてお聞かせ下さい。特にアメリカは日本と比較して、地理的、文化的にもハッキリとした違いがうかがえますが。

どのようにビデオゲームをターゲット層にフォーカスするか？　これはここ5年の間に難しい問題となって来ているのが現状です。ご存じの通り米国市場は縮小傾向にあります。彼らの間には、ドライビングゲームプレイヤー、格闘ゲームプレイヤー、シューティングゲームプレイヤーといった風に、好みがハッキリと分かれてきている感じを受ける時もあります。

2

ドライビングゲームプレイヤーは、ドライビングゲームにしか興味を示さないということですか？

そうハッキリとは言いません。そういった感じも受けるということです。格闘ゲームマニアも、他の種類のゲーム機に興味を示し、それらとある程度関わりながらも大好きなファイティングゲームを楽しんでいます。新しく登場するゲーム機に関してはだれもが一通りプレイしてみる様子です。

ただ、ビデオ・格闘ゲームを考えてみると、市場で長い時間を掛けプレイヤーの好みが明確化されました。例えばカプコンファンのプレイヤーは、そればかりをこよなく愛してプレイし、またそういったタイプのゲームばかりをプレイする傾向がうかがえるのです。それに反して存在するのが3Dタイプ（もっと現実感を重視したタイプ）のゲームばかりプレイするファンです。

ビデオゲームの関する限り、これらのハッキリとした好き嫌いが、今のマーケティング方法の在り方を複雑にしているようです。今は市場が成熟してしまったからこれは当然のことであるとも言えますよね。10年～15年前は、まだファイティングゲームが生まれたてだったので、プレイヤーは個人的な好みを発達させることはできなかったのですから。

3

ロケの数は今後増える可能性があると思いますか？　ロケサイズの変化などはどうでしょうか？

今のトレンドは、大型エンターテインメントセンター（FEC）や、特別化・差別化されたゲームセンターです。ゲームメーカーの多くや、ディズニーなどのエンターテインメントカンパニーもFECビジネスに参入してきています。

4

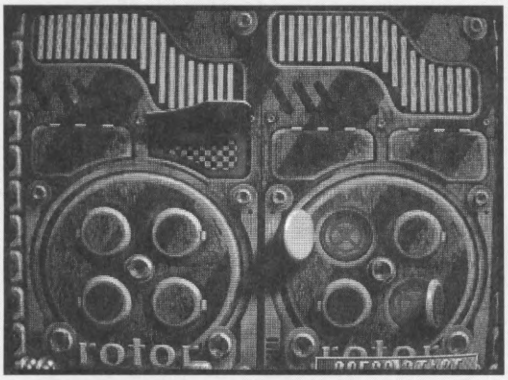
ではそういった流行の中で御社に何かの勝算がありますか？

我々はストリートロケーションに対して、昔から勝算を持っています。コンビニエンスストア、バー、ボウリング場、ピザパーラーなどです。特に数年前までは、セブンイレブン等のコンビニ・ストリートロケに於けるビデオゲーム人気は最高潮でした。（我々の収益の）約80％がこれらの場所からによるものです。これらの場所に、業者がゲーム機を置かせる（またはオーナーがゲーム機を置く）ことで収益を上げ、その場所（ボーリング場や映画館等）のオーナーと毎週利益を分配するわけです。

5

地理的に広大なことがロケの形態・体系に影響しているとお考えですか？

例えば東海岸などでは、西海岸よりも天気が良くないという影響もあり、人々がエンターテインメントとして利用するバーの数が多い（バーへ行く数が多い）といえます。これらバータイプのロケは、地元の地域社会に根付いており、ジュークボックス、ダーツゲーム、ビリヤードなどを設置しています。このタイプのロケは、米国ではAM市場を構成する要素として永久的な存在であるといえます。これらが東海岸の特徴でしょう。



6

例えば東海岸でポピュラーなゲーム機が、西海岸ではそうでないという様なことはありますか？

例えば、東海岸で人気の高いアメリカンフットボールチームの有名選手とタイアップした製品をマーケティングする場合は（キャラクターものを製作する場合などは）、東海岸で成功しても西海岸では成功しないという様な場合もあります。これは単にマーケティング方法の相違により生じることもありますが。

あと、地域別な違いではありませんが、格闘ゲームなどに面白い例があります。例えばあるロケでは「鉄拳3」がとてもポピュラーだが、1マイル（約1・6キロメートル）離れたロケでは「ストリートファイター」タイプのゲームが主流である様な場合があります。このようなことは、土地の広さという米国特有の地理的条件が大きく作用していると言えるでしょう。

7 西海岸市場はどういった感じですか？

西海岸は天気が良すぎますね（笑）。お蔭でビデオゲームは少し苦労している感じも受けます。ここでは人々はアウトドアでエンジョイしますからね。ビーチへ行くとか。ロケの様な室内に閉じ込めた上での魅力的な空間の創造は難しいのかも知れません。

8 市場規模では東海岸が優勢であるということですか？

そうとは言えません。東海岸には、冬はとても寒く、雪の降るところがあります。もちろんこういった所では「室内」であるロケに軍配が上がりますよね。それでは東海岸の夏は良くないのかというとこれもちょっと違う。夏は学校の夏休みということで高インカムが期待出来る季節でもあるわけですから。それからアメリカではミニチュアゴルフ、バッティングセンターやゴーカートなど、アメリカの風土に根付いたアウトドア施設にも人気があります。これらとロケが複合された施設もあり、プレイヤーは好みの遊びを楽しむわけです。このあたり（サンノセ地域）ではこういった形態が安定して人気ですね。

9 中西部はどうですか？

我々は全米各地でロケテストを行ないますが、中西部が特に他の地域と異なるといった印象は受けていません。これは我々の新型ゲームの「マキシマム・フォース」、「サンフランシスコ・ラッシュ」等を試してみた結果ですが。ところで我々は現在はウイリアムズ社の100％子会社となっているので、彼らの本拠地であるシカゴ地域（東海岸）でのテストもより綿密に行えるようになりました。

10 日本ではマーケティングの際、人種などあまり考慮しなくても良いわけですが、アメリカでは実際どうなのですか？

特に人種によるハッキリとした嗜好性の違いがあるかどうかは分かりません。またゲットーなどのリサーチデータはあまり持っておりません。一般化はできませんが、ゲットーでのロケと、郊外型ロケを比べた場合、若干スポーツタイプ型ゲームが前者では受け入れられる傾向にあると感じる時もあります。また面白いことに、この辺り（サンフランシスコベイエリア）では、ファイティングゲームはアジア系アメリカ人プレイヤーに広く受け入れられています。彼らがより日本的感覚を持っているからでしょうか。

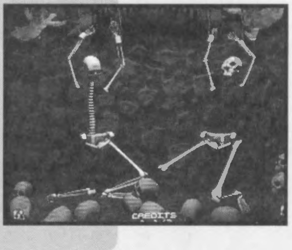
しかし我々は世界レベルでも魅力的な製品を目指しています。誰の心でも、いかなる人種の好みでも、いかなる年齢層でも貫く様な。だからアタリのゲームは特にどのグループ（層）だけを狙ったものではないと言えるでしょう。

11 AAMAのレイティング・システムの浸透具合はどうですか？

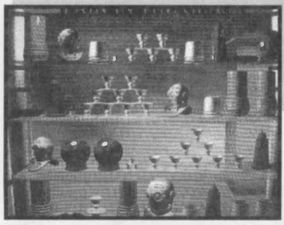
我々はそのプログラムに参加して既に一年半になります。我々業界は政界からも注目を浴びはじめています。彼らは我々に対して自主規制を期待している様です。

12 特に米国AM協会に対して期待していることがありますか？

現在重要な課題は1ドル硬貨問題です。これに関して我々業界の意見を代表して発言できる協会は、我々にとって極めて重要な存在です。パブリシティーの否定的な意見・反応や規則に対して戦うことができますものね。また協会は長年違法のコピーボードの輸入に対してかなり努力・貢献しているようですね。



マキシマム・フォースには合計で８つのシークレットルームが隠されている



1997

MAXIMUM FORCE

13 10年後の米国ロケがどうなっていると思いますか？

ゲーマーが特に集まる「ビデオアーケード」は縮小傾向にあるといえます。今は先程も言った通り、新規の客や家族客などの、ワイドバラエティーな観衆に受け入れられるエンターテインメントセンターが増えてきています。これは業界にとっては良いことです。しかしこう言った現象はマニアックなゲーマーの行き場所が無くなってしまうことにもつながりかねないわけです。

またロケ同士のインタラクティブ・オンラインプレイ（遠隔対戦）がここ10年以内でかなりポピュラーになるでしょう。現在週2～3回程プレイしているプレイヤー（平均で3～5ドル位を一回の来店で遣う）が、これらの魅力ある付加価値プレイのお陰で、より多くロケにカムバックすると予測できます。ロケ同士のトーナメントなどが主流となっているでしょう。またPCによる全世界共通なシステム形成へ向かっての市場展開になっていくことも付け加えた方が良いでしょう。

14 アタリ社に対する思い入れ等をお聞かせ下さい。

アタリ社はゲーム業界の発展に貢献してきたと言えます。アメリカで、業界を発展・拡大してきたのはまさしくアタリ社の仕事でしたし、先駆者として多くの責任も請け負って来ました。特に70年代には、我々の仕事が、文化の一部として認められる程、多くの人々がゲームをプレイしながら育ってきました。これはとても重要なことであります。

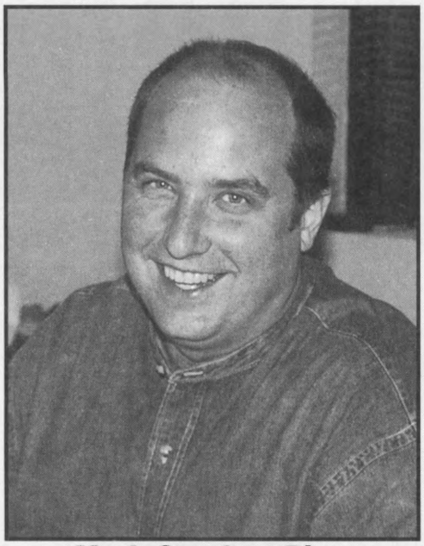
また今では、皆がPCでゲームをふんだんに楽しめるようになりました。我々がその発

開発

展・盛況のための土壌作りに貢献したとも言えます。つまりコンピューターへの接し易さを国民に助長したということであり、言い替えればコンピューターへ直ぐにアクセスできる雰囲気を社会のライフスタイルに組み入れたということです。我々の世代（60～70年代）で発生した文化や技術を創造してきたという事実に意味があるわけです。またクリエイティブであるのみでなく、過去25年の間に約200種類のゲームを送り出し続け、常に人々の注目を集めつづけてきたのです。◆

1 アタリ社の業務用開発部の組織体系はどの様なものですか？

80年代の始め頃から、我社の製品開発部は、7つの本社内チーム（インターナル・チーム）と2つの会社外チーム（エクスターナル・チーム）の連携によるフレキシブルな製品開発体制を採りました。本社に設置された7つの本社内チームは、それぞれプロデューサーと呼ばれるリーダーが統括します。彼らから各チームの開発進行具合が私に報告されるわけです。1チームは2人～3人のプログラマーと、3人～4人のアーティスト、それにアソシエイト・プロデューサー（準プロデューサー）により編成されます。



Mark Stephen Pierce
（マーク・スティーブン・ピアース）

アタリゲームズコーポレーション・シニアバイスプレジデント&エグゼクティブ・プロデューサー／業務用機開発部門

Email：pierce@agames.com

プロデューサーの資格としては、率いるメンバー各々の業務もこなせる能力を持つことが必要とされています。彼らはプログラミング、オーディオ、ゲームデザインも場合によっては遂行しなければなりません。また開発過程に於いてメンバー達は、各プロデューサーとの連携・連絡を綿密に行ないますので、プロデューサーはそのユニットをしっかりと統括できるわけです。

次に、2つの会社外チームとして「ブルーシフト」と「メソロジック」と呼ばれる会社が存在します。「メソロジック」は「エリア51」と「マキシマム・フォース」の開発に貢献したチームです。この2社は本社内チームのプロデューサー達によって率いられます。以上がアタリ社開発部の組織体系です。

我々は、製品開発の全過程に於いて、個々のプロダクションチームを独立した存在（独立した1つのビジネス）として扱います。彼らはそれぞれの開発プロジェクトに必要な予算をコントロールする能力があります。プロジェクト成功のために、時と場合に応じて好きなだけの予算が使用できるのです。

メンバー達は、プロデューサーとの連携・連絡を綿密に行ない、プロデューサーは、各々のチームをしっかりと統括しながらメンバーがその実力を自由に発揮できる様なチーム編成を心掛けています。まあ、小さな会社を幾つも抱えている様なものですが、もちろん我々は（会社として）一つであるという連帯感も重視しています。

2 何か最近リリースした製品を例に、その開発の様子を説明して頂けますか？

「サンフランシスコ・ラッシュ」を例に説明しましょう。同製品には約2年の歳月を費やしました。ジョン・レイ確認という人物がその製品のプロデューサーでした。「ラッシュ」はアタリ社にとって「ポールポジション」（1982年発売）以来のドライビングゲームです。

まず、開発する製品に対しての初期アイディアは、開発チームやマーケティングチーム、アニメーションチームなど、様々な部署から出されました。その

AAMAレーティングシステムについて

米国のAM協会であるAAMA（アメリカン・アミューズメントマシンアソシエーション）は、各ゲーム機の暴力／性的表現が、子供達に適正であるかどうかを判別、各ゲーム機に対して下記の様なレーティング（ランク付け）を行なっている。同レーティングはステッカーとして各筐体に張り付けられる。このため子供の両親には一目でゲーム内容が理解できる様になった。

●レーティング（ランク付け）の種類

◇Suitable for All Ages ＝全ての年齢層のゲームプレイヤーに適切

◇Animated Violence - Mild ＝アニメーションによるバイオレンス-マイルド：幻想的なセッティング（fantasy setting）に於いて漫画風のキャラクターが行なうバイオレンス表現が含まれている。

◇Life - Like Violence - Mild ＝人間に近いキャラクターが戦闘的な活動（conbative activity）を行なうシーンが含まれている。

◇Life - Like Violence - Strong ＝アニメーションによるバイオレンスーストロング：マーシャルアーツやスポーツ活動などの幻想的、もしくは現実的なセッティングに於いて漫画風のキャラクターが行なうバイオレンス表現が含まれている。

◇Sexua Content - Mild ＝性的感覚をうかがわせる様な表現を含んだもの

◇Language - Mild ＝若干の４文字言葉（four-letter words＝汚い表現）を含んだ内容のもの

◇普段使うわない様な強い４文字言葉（four-letter words＝汚い表現）を含んだ内容のもの

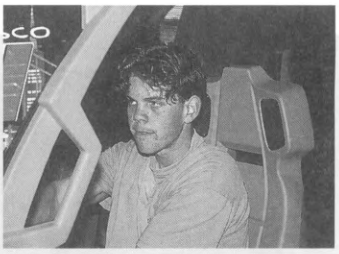
因みにアタリ社の「マキシマム・フォース」は「Life - Like Violence - Strong」、つまり現実的セッティングでの、漫画風キャラクターによるバイオレンスシーンを含むものとして判別されており、「サンフランシスコ・ラッシュ」は「Suitable for All Ages」で、全ての年齢層に適切となっている。

●MARK STEPHEN PIERCE:Sr.Vice President & Executive Producer/Coin-Op Product Development

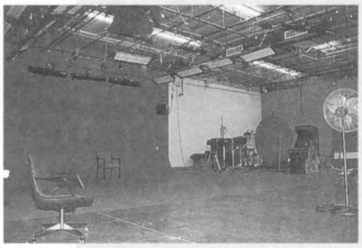
「アタリ」という歴史ある社名を再び世界に復活させる。強力なアタリブランドの復活です。

結果、我々のドライビングゲームを製作しようという提案に先程のジョン・レイ氏が応じたわけです。

そこで、彼の開発チームと、マーケティングチームからの、独自の製品コンセプトを持ち寄り、それらを比較、融合させ、双方が同意したところで「イニシエーション」が行なわれたわけです。「イニシエーション」とは皆が製品コンセプトに合意するということです。そして開発チームがマネージメント（経営者側）に対し、「これが我々が欲する製品開発プロジェクトである」と持ちかけます。ここでマネージメントのOKが出れば、チームに対してプロジェクト期限が与えられる訳です。



この「イニシエーション」の段階へ到達するまでに、開発チームはプロジェクト製品に関して詳細に説明出来なければならないわけです。「サンフランシスコ・ラッシュ」で言えば、どういった風な自動車を何台投入するとか、ロードマップ（コース構成）はどの様に工夫するかなどです。それに加え、プロデューサーは、キッチリとしたプロダクションスケジュール、予算案も持っていなければなりません。そして、開発に必要な項目に関して目標を決定するわけです。この時点でマネージメント、私、プロダクションチームの全員が同意すれば、「ゴー・アヘッド」（開発開始）となるわけです。



モーションキャプチャー制作スタジオ

途中、製品開発が順調に行なわれているかどうかを確認するため、2カ月に1度、全体ミーティングを行ないます。更に製品が外に出せる状態に仕上がると、出来る限り早急に「フィールド・トライアル」（第1回ロケテスト）を実施するわけです。

ここで「ラッシュ」はプレイヤーに良い第一印象を与えるものだという確信を得た我々は、その約8週間後、今度は「フィールド・トライアル」（長期に亘る稼働率確認テスト）を行ない、同製品が、充分市場で通用するものであることを確認、その後も更なるテストや改良を加え続け、現在の「ラッシュ」を完成させた訳です。で、この時点で始めてマネージメントが生産台数を決定するわけです。因みに現時点では、9千台の生産を予定しています。

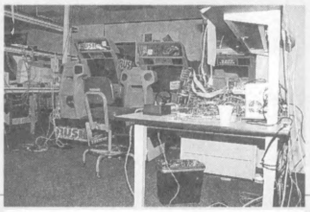
3 日本市場参入に関して何かコメントを頂けますか?

SNK社との共同により、日本市場へのよりベターな参入手段を得るこができ嬉しく思う。彼らのサポート、販売力は強力なのでとてもハッピーです。私個人としても、新製品をアジア市場、とくに日本市場で販売していきたいと熱望しています。しかし簡単でないとは思います。デザイン感覚やプレイヤーの趣味・嗜好も我々とも異なりますし。日本でデザインされたゲーム機は、アメリカでも良い成績を示す傾向ですが、アメリカン・デザインのゲームは、日本ではまさにこれからといった雰囲気がありますね。

4 何故日本での販売は簡単ではないとお考えですか?

もちろん日本は外部参入者に対して閉鎖気味な市場である、と言ってしまうのでは話が簡単すぎますし、私はそれが正しい回答であるとは思いません。ドライビングゲームや格闘ゲームに関しても、日米では趣味・嗜好の違いがあることは明白です。例えば「モータル・コンバット」（ウイリアムズ社製）ですが、アメリカでは大成功を収めています。本当に大成功です。ところが、日本のプレイヤーはこの製品を一見して、何か雰囲気が違うとか、何か安っぽく見えるとか、何かしっくりこないとか感じてしまうらしいのです。同じくウイリアムズ社の「クルージングUSA」も似た様な反応であると言えるでしょう。因みに、この製品は2万5000台販売されました。しかし日本ではたったの2台です。こういった感じ方の相違はとても興味深いですよね。我社製品の「ピット・ファイター」（1990年販売）に関してはラッキーでした。とりあえず2～3000台程日本で販売することができましたから。

私たちはこの興味深い市場を追従するのに努力は惜しみません。このインタビューの後も新製品の3D格闘ゲームを持って日本のビジネスパートナーや業界関係者を訪れます。

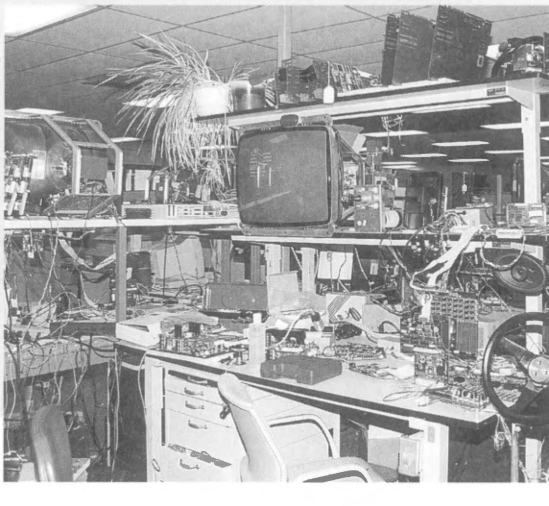


「サンフランシスコ・ラッシュ」専用実験開発室

アメリカン・ゲームデザイナーにとって日本のテイスト（趣味・嗜好）をイメージするのは簡単ではないと言えます。今後はアメリカン・デザイナーが、日本文化に対してどれだけ敏感になれるか?ということは非常にやりがいある課題でしょう。そのためには市場に、地理的にも、心理的にも近づくということが重要です。また我々は日本人からなるチームの編成も考えております。ビデオゲームは歴史的にみても日本人デザイナーが強力ですからね。ところで笑い話なのですが、製品テスト段階で、数回にわたり日本人のお客さんを招待し、意見をうかがったのですが、皆が口をそろえて「なかなか良いよ」とおっしゃるのです。誰も良くない点や気に入らない所についてハッキリ意見してくれない。本当はもっと言いたいことが沢山あるのでしょうが。これではフィードバックにもならない（笑）。

5 日本のロケーションについてどうお感じですか?

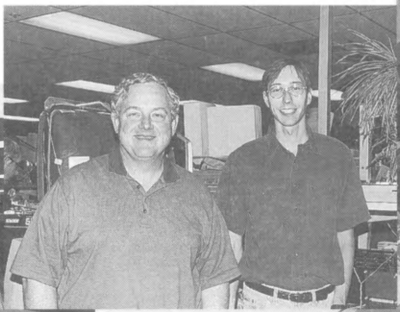
アメリカでビデオゲームを創る人ならば、誰もが東京のロケーションを見て興奮するでしょう。ティーンエージャーだけでなく、カップルや家族連れまで、通りを隔てて向かい合ったロケで大賑わい

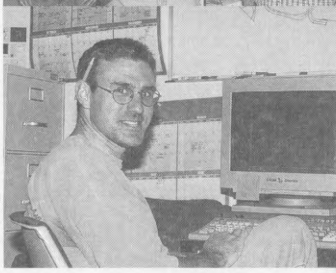


Interview
アタリゲームズインタヴュー

●MARK STEPHEN PIERCE:Sr.Vice President & Executive Producer/Coin-Op Product Development

していているところ、明るい雰囲気や完璧にメインテナンスされたゲーム機、環境の清潔さなどには私も惚れ惚れします。こういった風景がアメリカでも見受けられれば…。これには両国の人口密度の違い（地理的条件の違い）が大きく影響していますね。ロンドンも少し東京と似た感じです。ここでも同じく人口密度の高さが良い方向に作用しています。プレイするのに1ポンド紙幣も使用できますし。ここアメリカではまだ25セント硬貨のみですからね。





アタリ社のエンジニア＆アーティスト達

6 業界のテクノロジーは5年でどのくらいまで進歩すると思いますか？

私の夢ですが、5年後には、ポリゴンのレベルが今はどういった段階だとか言った話は無くなると期待しています。それは、各メーカーがある一定の高いレベルを確保することができると考えるからです。最新のテクノロジーが誰にでも理解でき、活用できる存在となっているでしょうね。総合的なゲーム開発コストも安くなるはずです。では何が重要となってくるか。答えはスーパークリエイティブなデザインチームの存在です。

7 それはゲーム機のコンテンツ、つまり創造力のことですか？

はい。デザイン＆コンテント開発・発想能力のことです。またコンピューターチップを創る外部企業との連携がより多くなるでしょう。セガ社は3Dエフェクツ社のよりエコノミーなチップを使い始めましたよね。こう言ったPCや、コインオプ用のカスタム・チップを創るメーカーとの連携ということです。このため自社内でチップ（テクノロジー）を開発するために貴重な時間を大幅に費やすということは無くなります。現在ナムコ社も鉄拳シリーズのためにソニーと提携しているのは周知のことでしょう。

ところで、「サンフランシスコ・ラッシュ」の開発を開始した当初、我々は「ゾイド」と呼ばれる独自のハードウェアを開発している途中でした。このシステムは、当時の我々には少々製作が困難なものでした。しかしこの時、ウイリアムズ社が我社を100％子会社として組み込んだことにより、約半分のところで「ゾイド」の開発を中断し、彼らの「3DFX」ハードウェアを起用することになったわけです。これは幸運であったと言えます。これにより、我々の使用できるハードウェアは、開発コストの掛からないエコノミーなものとなったわけですから。「3DFX」は「メース・ザ・ダークエージ」、「サンフランシスコ・ラッシュ」や、今秋にリリース予定の3Dファイティングゲームにも使用されるものです。

8 では最後に、何かコインジャーナルの読者にメッセージは？

“Please play Atari Games!”（笑）我々は過去3年～4年間の間、特に開発部門を強化する様努めてきました。その結果が今現れ始めています。我々は新たな成功への入口に立っているわけです。これを上手く持続させなくてはなりません。アタリという“グレート・ネーム”（偉大な歴史ある社名）を再び世界に復活させるということです。人々は初期のアタリを非常に良く知っていらっしゃいます。私の夢は、そういった過去の良いイメージでからではなく、これからの、現在のイメージから生まれ来る「強力なアタリブランド」の復活です。◆

●プレゼントのコーナー

社名ロゴ入りポロシャツ（白色）とTシャツ（紺色）

「プライマル・レイジ」で登場する恐竜キャラ人形

読者プレゼント from アタリゲームズ！

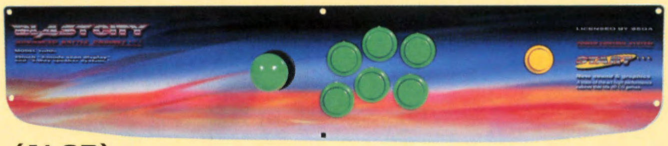
アタリゲームズから、「プライマル・レイジ」に登場する、口からミサイルを発射する恐竜キャラ人形（2名様）、社名入りポロシャツ（4名様）とTシャツ（4名様）をプレゼント！ハガキにご希望の品名・住所・氏名・年齢・職業・電話番号・本誌への要望を記入の上、下記まで。発表はプレゼントの発送をもって代えさせて頂きます。

（株）コインジャーナル
〒530　大阪布北区東天満2-10-19　マークベストビル4階
アタリゲームズプレゼント係

新製品コーナー

ブラストシティ用コンパネ

(2L8B)



(1L6B)

(2L12B)

対戦ハーネス発売中

仕様

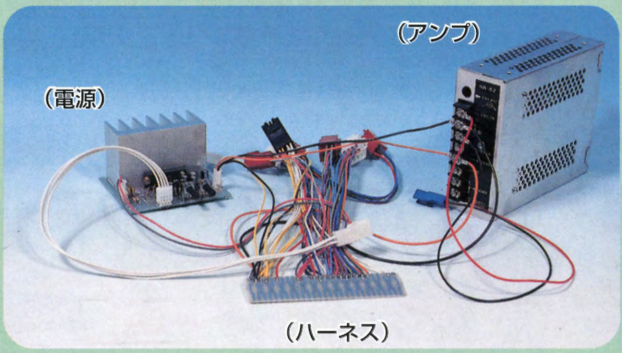
- ジョイスティックLS-32(SSベース)
- 30φボタンPS-14GN(緑かピンク)
- 24φボタンPS-14DN(黄)

バーチャファイター3用コンパネ

(ブラストシティ、アストロシティ、バーサスシティ兼用)

(1L4B)

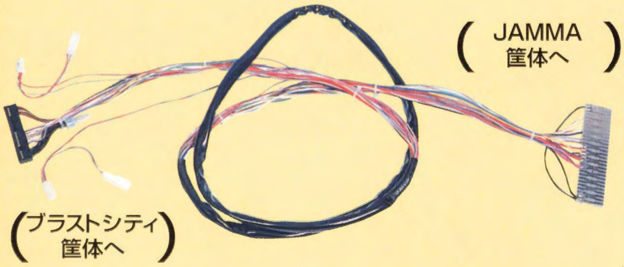
モデル2JAMMA変換キット (アンプ、ハーネス、電源一式)



モデル2をJAMMA仕様の筐体で御使用になる際に必要なキットです。

バーチャファイター3 バーチャストライカー2兼用 対戦ハーネス

(ブラストシティ筐体～JAMMA筐体用)
長さ2m



ステッカー2枚付

挑戦者募集中

挑戦者募集中

-ボタン新製品-

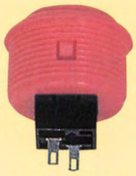
◆もう筐体内部のスペースが気になりません！

PS-15-01

(30φボタン) (基板タイプ)

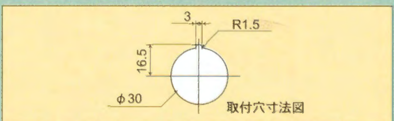
PS-15

(30φボタン)
(ファストンタイプ)



従来品(PS-14GN)

- コンパクト設計により、厚みが従来品の約3分の2になりました。
- 基板タイプとファストンタイプの2タイプ
- 基板タイプはコンシューマ用機器等に最適です。
- 回転防止機構付。
- 成形色は各色あります。

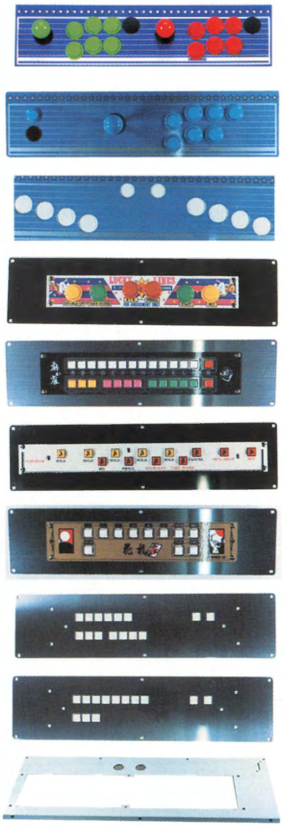


努力と実績で明日を拓く ——
セイミツ工業株式会社
本社／埼玉県戸田市笹目北町12−5 〒335
TEL 048(421)5200 FAX 048(421)2433
振込先 王子信用金庫戸田支店 普3146778

SHIBA

改　造　パ　ネ　ル

A セガエアロシティー用（25吋　26吋）



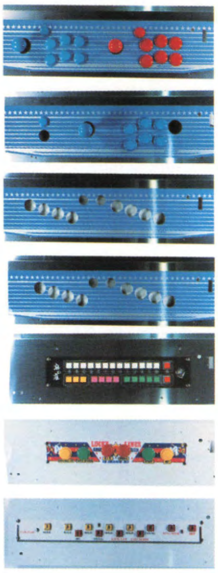
①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩

B セガアストロシティー用（29吋）

①②③④⑤⑥⑦⑧⑨

（中身（SWやレバー）の有る方。ステンレスとパネルとシールだけ購入で御安く上ります。）

C ジャレコ ポニーMKⅢ用（25吋）

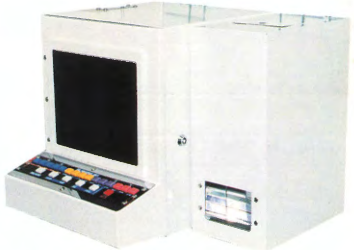


①②③④⑤⑥⑦

D 10吋卓上

サイズ:H390×W310×D430（m/m）

E 10吋卓上＋メタルホッパーBOX



〈分割販売OK〉

※上記の三機種以外にも、すべてのパネルを用意致して居ります。

●ポニーMKⅣ	18吋	●ナムココンソレッド	18吋	●SNK MVS-U4	
●ポニーMKⅡ	28吋	●ナムココンソレッド	26吋	●SNK MVS-U6	
●セガシティー	18吋	●SNK SC-19		●SNK ネオ	25吋
●SNKキャンディ	18吋	●SNKキャンディ	25吋		

信頼のブランド オムロンリードSW

30φオムロンリードSW

超 長寿命押しボタン

パネルの下穴30φmmで、4段階で止まり、イタズラが出来ないほど固くとめられます。

有限会社　芝　商　事

〒634 奈良県橿原市山之坊町655-12
〔振込先〕中京銀行桜井支店㊂320503

TEL0744-25-4009 FAX0744-22-8946

SHIBA SHOJI CO.,LTD.
655-12 YAMANOVOCHO KASHIHARA CITY NARA AREA JAPAN.

SANWA'S PARTS

SANWA

NEW

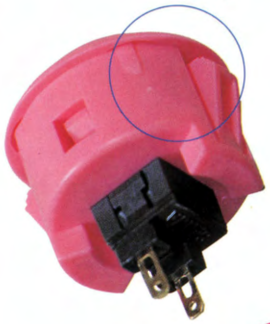
押ボタンスイッチ

OBSF-24

OBSF-30

OBSF-30RG

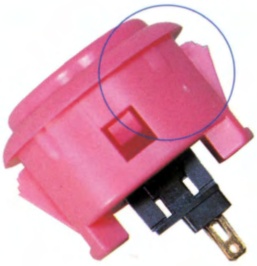
ココが新しくなりました



拡大写真

改 良 1

パネルとの間隔を無くし、ゆるみ、ガタツキが起きにくく、回転防止のツメの削りカスを逃がす工夫がしてありますので取付けが簡単です。



拡大写真

改 良 2

ボタンの爪を大きくしたので、旧型より、厚めの板金にも取付け可能になりました。

旧型ボタン	適用板厚	2.0～2.5mm
新型ボタン	適用板厚	2.0～**3.7mm**

今までのボタンと互換性があります。

取付穴等は同じです。

SANWA

三和電子株式会社

〒173 東京都板橋区幸町20-15

TEL03(3959)6611(代) FAX03(3955)9208

振込銀行：住友銀行大塚支店(普)173617

Sanwa Denshi Co., Ltd

20-15, SAIWAI-CHO, ITABASHI-KU, TOKYO, JAPAN.

PHONE:03-3959-6611 FAX:03-3955-9208

PHONE:03-3554-2261 FAX:03-3554-2232 TRADE DEPT

11 STICKY DRAGON（スティッキー ドラゴン）ヌイグルミ (10921)
7種類（ミドリ、ブラック、ピンク、ムラサキ、オレンジ、黒地柄付、白地柄付）／100個入／21cm
●OP価格 ¥30,000 UFO

12 ハートクロック (02021) BOX付
5種類／100個入／10×13cm
●OP価格 ¥31,000 UFO

18 シールキーホルダー (10064)
5種類／100個入／4cm
●OP価格 ¥25,000 ヘキサ カプセル

19 カモノハシボーボーは5歳の元気な男の子。弟のクークーと友達のミーミーの3人で 水遊びをするのが大好きなのです。
カモノハシボーボーキホルダー
6種類／96個入／5.5cm (10190)
●OP価格 ¥25,000 ヘキサ カプセル

13 永遠のキャラクター。大人から子どもまで幅広い人気!
ドラえもんソフト人形 (10540)
2種類／ドラえもん90個ドラミちゃん10個入／15cm
●OP価格 ¥30,000 UFO

14 サングラス (10221) UFO
6種類（CAT EYEタイプメインにアソート）／100個入／16×12cm
●OP価格 ¥30,000

17 見た目は普通のヌイグルミだけど実はリュックなのです。
なかよしメイト (10086)
5種類（イヌ、ペンギン、アザラシ、パンダ、サル）
80個入／本体20cm
●OP価格 ¥30,000 UFO

15 ドラえもんライト (10834)
1型4色（青、赤、緑、黄）／80個入／本体14cm 電池別売
●OP価格 ¥32,000 UFO
※サンプルのため、実際とは若干異なる場合があります。

16 アニマルMYペット (10063)
5種類（イヌ、クマ、ペンギン、ウシ、パンダ）／90個入／16cm
●OP価格 ¥30,000 UFO

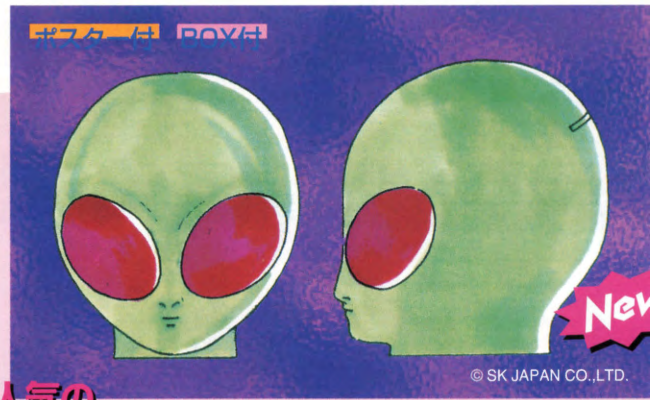
ミニカーコレクション
●MINI CAR COLLECTION

20 名車シリーズ (02024)
6種類／72個入／約14cm
●OP価格 ¥35,280 UFO
※重量の都合により2個口でお届けいたします。

21 リアルオートバイ (00388)
12種類／96個入／16×10.5×7cm
●OP価格 ¥30,000 UFO

22 カープチGO²! (10521)
24種類／288個入／4cm
●OP価格 ¥28,800 ヘキサ カプセル

●企画 販売
SK JAPAN
株式会社 エスケイジャパン
本　社 〒540 大阪市中央区上町1−3−10エスケイビル Tel.06−765−1300／Fax.06−765−1400
東　京 〒111 東京都台東区蔵前4−33−7エスケイビル Tel.03−3862−8444／Fax.03−3862−8445
名古屋 〒450 名古屋市中村区名駅南4−8−12−501 Tel.052−586−3331／Fax.052−586−3332
福　岡 〒810 福岡市中央区小笹4−1−12エスケイビル Tel.092−524−0566／Fax.092−524−0535
香　港 FLAT F, 12/F, UNION MANSION, 33−35 CHATHAM ROAD S, TSIM SHA TSUI, KOWLOON HONG KONG Tel.852−2366−4645／Fax.852−2366−4538
☎06-765-1300
Fax.06-765-1400
［振込先］
さくら銀行玉造支店：普通6318175
三和銀行難波支店：普通5166169



大人気のエイリアングッズ続々登場!!

2 コインを入れると目が15秒間ピカピカ光るよ!
エイリアンバンク（10958）
6種類（金、銀、夜光×各赤眼、紫眼）／60個入／10cm

1 **エイリアンクロック**（10131）
4種類（レッド、ブルー、ブラック、グレー）／60個入／14cm
●OP価格 ¥30,000

SK JAPAN, on MAGAZINE Show Case

3 ワンタッチで時間を教えてくれる時計です。
TALKING CLOCK（トーキング クロック）（10893）
3種類（ブラック、ブルー、ホワイト）／60個入／11cm
●OP価格 ¥28,000

4 双子をだいたかわいい親子のヌイグルミです。
ママだっこ（10694）
6種類（カバ、クマ、イヌ、ネコ、ネズミ、ブタ）／90個入／15cm
●OP価格 ¥30,000

5 そろそろ夏本番!!少し涼しくなる帽子はいかが?
かぶりっこモンスター（10536）
5種類（ドラキュラ、カラカサ、フランケン、ガイコツ、オバケ）
100個入／フリーサイズ
●OP価格 ¥30,000

6 **プチサファリ**（10175）
5種類（ヒョウ、ゾウ、キリン、シマウマ、ワニ）
100個入／9〜18cm
●OP価格 ¥26,000

7 **うきぷかアニマルズ2**（10954）
5種類（カッパ、カメ、ペンギン、アヒル、ラッコ）／90個入／17cm
●OP価格 ¥30,000

8 手をつないで遊べるヨ!!
SQUASY ANIMAL（スカーシー アニマル）（10260）
5種類（ハムスター、リス、ネズミ、アライグマ、レッサーパンダ）
95個入／14cm
●OP価格 ¥30,000

9 ピタTにポチシリーズが新登場!!
ポチTシャツ（10293）
5種類（ポチ、プチ、ミミオ、キキオ、シエシエ）60個入／140cm
●OP価格 ¥27,000

10 **ポチハンマー**（10044）
5種類（ポチ、プチ、ミミオ、キキオ、シエシエ）
100個入／16×12cm
●OP価格 ¥35,000

■全商品、PL方に基づく保険に加入しています。
■掲載商品は、サンプルのため、実際とは若干異なる場合があります。また、品質向上のため、予告なしに、仕様を変更することがあります。あらかじめご了承ください。
■掲載商品はほんの一部です。詳しくはカタログをご請求ください。豊富な商品を取り揃えています。
〈表示価格に消費税は含みません〉

遊びごころの発走!!

3S チャビーホース (10118)　ポスター付

5種類/90個入り/14cm

OP価格 **¥30,000**

●ロイヤルタッチ●ファイトガリバー●ヒシナタリー
●タイキフォーチュン●サクラローレル

大人気のスーパーホースシリーズについに扇風機が登場!

せんぷうき (10073) 〈BOX付き〉

5種類/70個入り/本体16cm

OP価格 **¥30,000**

●オグリキャップ●トウカイテイオー●ヒコーキグモ
●ストーンステッパー●シンコウウインディ

10頭集まった、6cmサイズのキーホルダー

8S キーホルダーEX (10144)

10種類/240個入り/6cm

OP価格 **¥28,000**　ヘキサ　カプセル

3S ファンファーレ (11039)

5種類/60個入り/14×19cm

OP価格 **¥29,940**

●オグリキャップ●タマモクロス●ビワハヤヒデ
●プレザント●ノーザンキャップ

多種ゲーム機対応ボールキーチェーン付き。どこにでもつけられるよ!

10S ボールチェーン (10165)

10種類/240個入り/4cm

OP価格 **¥28,000**　ヘキサ　カプセル

●ロイヤルタッチ●マイネルマックス●タイキフォーチュン
●サクラローレル●ヒシアマゾン●トウカイテイオー
●ファイトガリバー●オグリキャップ●ホクトベガ●イシノサンデー

W キーチェーンDX (10593)

5種類/150個入り/5cm

OP価格 **¥30,000**　ヘキサ　カプセル

●ヒシアケボノ&トウカイテイオー●サクラスピードオー&サクラキャンドル
●タイキブリザード&タイキフォーチュン●ホクトベガ&ファイトガリバー
●ロイヤルタッチ&イシノサンデー

3S フォトフレームNEW (00361)

5種類/90個入り/17cm

OP価格 **¥27,000**

●セキテイリュウオー●ヒシアマゾン●マーベラスクラウン
●タイキブリザード●ダンツシアトル

新しくバディに馬の顔がつきました。　ヘキサ　カプセル

シュー キーチェーンNEW (02019)

10種類/150個入り(ゴールド30個、シルバー120個、均等アソート)/5cm

OP価格 **¥30,000**

●サクラローレル●ヒシナタリー●ファイトガリバー●ヒシアマゾン
●タイキフォーチュン●ロイヤルタッチ●オグリキャップ●トウカイテイオー
●イシノサンデー●マイネルマックス

10S 〈ライト〉キーホルダー (00370)

5種類/120個入り/4cm

OP価格 **¥29,000**　ヘキサ　スイートランド

●ゼネラリスト●ロイヤルタッチ●カネツクロス●ビワハイジ
●ヒシアケボノ●サクラキャンドル●サクラスピードオー
●トロットサンダー●フジヤマケンザン●セキテイリュウオー

●企画 販売

SK JAPAN

株式会社 エスケイジャパン

本　社 〒540 大阪市中央区上町1−3−10エスケイビル Tel.06−765−1300/Fax.06−765−1400
東　京 〒111 東京都台東区蔵前4−33−7エスケイビル Tel.03−3862−8444/Fax.03−3862−8445
名古屋 〒450 名古屋市中村区名駅南4−8−12−501 Tel.052−586−3331/Fax.052−586−3332
福　岡 〒810 福岡市中央区小笹4−1−12エスケイビル Tel.092−524−0566/Fax.092−524−0535
香　港 FLAT F, 12/F, UNION MANSION, 33−35 CHATHAM ROAD S, TSIM SHA TSUI, KOWLOON HONG KONG Tel.852−2366−4645/Fax.852−2366−4538

☎06-765-1300
Fax.06-765-1400

[振込先]
さくら銀行玉造支店：普通6318175
三和銀行難波支店：普通5166169

あの優勝の感動をもう一度!

4S ペナントキーホルダー (10165)

6種類/84個入り/12cm
OP価格 ¥30,000 UFO ヘキサ
●サクラチトセオー●タイキブリザード●セキテイリュウオー
●ヒシアマゾン●ワンダーパヒューム●サクラキャンドル

6S チャビーボールチェーン (10243)

5種類/150個入り/9cm
OP価格 ¥30,000 ヘキサ カプセル
●ヒコーキグモ●サクラローレル●マイネルマックス
●ランニングゲイル●タマモクロス

SUPER HORSE

3S パペット (11085) ポスター付

5種類/90個入り/17cm
OP価格 ¥30,000 UFO
●サクラローレル●イシノサンデー●ロイヤルタッチ
●ハイフレンドキング●プレザント

12S ストラップ (10181)

ヘキサ カプセル
8種類/216個入り/19cm
OP価格 ¥30,000
●タマモクロス●マイネルマックス●ストーンステッパー
●サクラローレル●シンコウウインディ●ファイトガリバー
●ロイヤルタッチ●トウカイテイオー

ジョッキー&ホースキーチェーン (10543)

5種類/150個入り/5cm
OP価格 ¥27,000 ヘキサ カプセル
●トウカイテイオー●ファイトガリバー●タイキフォーチュン
●ヒシアケボノ●オグリキャップ

2S ヌイグルミDX (10195)

UFO
5種類/60個入り/22cm
OP価格 ¥29,940
●トロットサンダー●ヒシアケボノ●カネツクロス
●フジヤマケンザン●ビワハイジ

おうちに入ったキーホルダー。手のひらサイズです。

4S コット (10110)

UFO
6種類/84個入り/11×11×13cm
OP価格 ¥30,000
●サクラチトセオー●タイキブリザード●セキテイリュウオー
●ヒシアマゾン●ワンダーパヒューム●サクラキャンドル

このハンマーで叩くとピコピコ鳴ります。

3S ハンマー2 (11117)

UFO
5種類/100個入り/19cm
OP価格 ¥35,000
●タイキフォーチュン●サクラローレル●ロイヤルタッチ
●マイネルマックス●イシノサンデー

12cmのラージサイズ!

4S キーホルダーDX (10278)

6種類/96個入り/12cm
OP価格 ¥30,000 UFO ヘキサ
●サクラチトセオー●タイキブリザード●セキテイリュウオー
●ヒシアマゾン●ワンダーパヒューム●サクラキャンドル

■全商品、PL方に基づく保険に加入しています。
■掲載商品は、サンプルのため、実物とは若干異なる場合があります。また、品質向上のため、予告なしに、仕様を変更することがあります。あらかじめご了承ください。
■掲載商品はほんの一部です。詳しくはカタログをご請求ください。豊富な商品を取り揃えています。
〈表示価格には消費税を含みません〉

アミューズメントマシンのアウトレットショップ

ユーズドマシン高価買い取り中!!

TEL.03-3655-5777（代）

D3-BOS
（株）タイトー

サイバーサイクルズDX
©（株）ナムコ

GTIクラブ
コナミ（株）

デイトナUSAツイン
（株）セガ･エンタープライゼス

バーチャコップ2DX
（株）セガ･エンタープライゼス

ビデオシティ

18インチメダル汎用筐体

驚異の低価格を実現!!
安定高インカム続伸中

★モニターは18インチ使用
★2ウェイ仕様可能（オプション）
★コイン制御基板使用により各種設定可能
★払い出し設定よりクレジットが多い場合
　残りはクレジットに戻る
★すべてのクレジット基板対応
★パネルは、麻雀、花札、8ラインの3タイプ
★オプションにより貴社特別仕様に変更可能！！
★1300（H）×580（W）×745（D）mm

インターネットオークション

http://www.nikkou.com/

<ホームページ画面>

<商品入札画面>

FAX情報サービス

FAXから 詳しい資料が 取り出せます。
（出展リスト、会員申込用紙、出展申込用紙等）

1. FAX機から受話器を取り上げ、（03-3288-9900）にダイヤルします。

2. ガイダンスに従い4000と＃を押して、総合メニュー表を取り出してください。

アミューズメントならすべておまかせ！

リニューアル・新規オープンをお考えの方へ
ニューマシン･ユーズドマシンの組み合わせにより低価格化が実現
例:ニューマシンオンリー → 100%
ニューマシン+ユーズドマシン → 60~70%

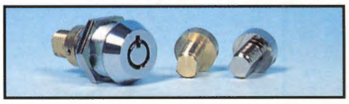
ユーズドマシンのニッコウ電子では、ゲーム機器販売から修理、そしてアミューズメントスペースの企画･設計･施行までトータルプロデュースシステムを導入。新時代のアミューズメントスペースを創造していきます。あらゆるターゲットに即したAM構築可能です。
アミューズメントの事ならニッコウ電子へご相談ください

TEL03-3655-5777（代）
オープン及び、リニューアル予定のお客様へ! 只今 **無料診断実施中!**（法的な規制等の調査）

ビリヤードもおまかせ!!

AM施設はもちろん、ボーリング場など各種レジャー施設にどうぞ!

キージョイント



セガ筐体のマスターキーへの変更でお悩みの方々に朗報!!
◆従来の八万ロックに取付け追加するだけで、セガ商品オリジナルキーと同サイズになり勿論、カギベロ（タンク）もそのままで使用可能。
◆今まで変更できなかった全てのカギを、安価にて自社用マスターキーに変更可能。（但し八万ロックに使用した場合のみ）

USED MACHINES OF HIGH QUALITY

NIKKO DENSHI CO., LTD.DISTRIBUTOR OF ALL TYPES OF AMUSEMENT MACHINES

NIKKO DENSHI has been involved in the distribution,operation and manufacturing for more than 25 years.
Our excellent technology forms the basis of top brand products perfectly reconditioned.

我們誠懇的為同行業者提供最完備的品質、信譽及服務、歡迎隨時與我們公司連絡!
本公司備有中文、英文人員隨時為貴公司服務。

CALL or FAX NOW!!
TEL:81-3-3654-6111 FAX:81-3-5607-6000

NIKKO-DENSHI 株式会社ニッコウ電子

国内営業部：〒132　東京都江戸川区松島2-34-9
TEL 03-3655-5777　FAX 03-5607-6000
OVERSEAS MARKETING DEPARTMENT
TEL 03-3654-6111　FAX 03-5607-6000

振込先
東海銀行 新小岩支店
（普）364082
あさひ銀行 小松川支店
（当）0510919

株式会社　第一興商
第一営業本部 常務取締役本部長 米田龍佳氏に聞く

「カラオケfan」7月号より転載

インタビュー/㈱コインジャーナル「月刊カラオケfan」編集部

市場のニーズに合わせた商品開発とその圧倒的な営業力で業界トップのシェアを獲得している第一興商。同社が、ナイト市場向けに新たな通信カラオケ「DAM―G7」を発売する。今回は、新製品やその営業戦略について米田龍佳常務取締役に話を聞いた。

ディーラーにも利益をもたらす新製品「DAM―G7」を発売！ナイト市場の占有率UPを目指す

――経済状況と同じように、カラオケ業界も明るい話題が少ないようです。現状をどのようにお考えでしょうか?

米田　私どもでは、通信カラオケ、パッケージカラオケもそうですが、成熟期が過ぎ、成長が止まってしまったとは見ていません。まだまだ新しいマーケット、市場はあるものと考えています。各社さんもそうでしょうけれど、今はそれを模索している時期だと思うのです。10年前のナイト市場一色だったときから比べても、現在はホテル・宴会場を含めて市場ははるかに拡がっています。ここにきて業界出荷台数が伸び悩んでいるのは、やはり経済環境の影響でしょう。カラオケの商品機能がここ

まで充実してきて、お客様の購買意欲をそそっても、このような環境下では購入に踏み切れない、それが現状だと思います。

――通信カラオケ事業に関してはいかがでしょうか?

米田　通信は、新しい情報ビジネスに近いことをしている訳ですから、各社さんも相当力を入れていると思います。当然、私どもでも期待している事業ですし、今後もまだまだマーケットを拡げていきたいと考えています。また、今回私どもが発表した新製品「DAM―G7」は、そのようなことからも非常に重要な役割を担った商品なのです。

――その新製品についてですが、まずは〝G7〟という名前の由来から聞かせて下さい。

米田　先進7カ国を〝G7〟といいますよね。この商品が先進的であるという意味合いと、DAMという名称では7機種目であることから「DAM―G7」と名付けました。

――特徴、セールスポイントはどのあたりですか?

米田　まずは一体型、軽い、持ち運びや移動に便利、設置も容易であるということが挙げられます。今回の商品では、衰退しつつあるコインビジネスをもう一度復活させ、ディーラーさんやオペレーターさんに安定した収入を上げてもらおうと、コインボックスまで一体型にしました。また、機能面でも、パーティーダムに搭載している遊びの要素、ボイスエフェクトや歌合戦などの採点機能を取り入れ、ただ歌うだけではなく、カラオケを通じていろんな楽しみ方ができるようにしてあります。そして管理楽曲への対応もこれまでの約2倍、700曲を内蔵。DAMⅡと比べると総曲数は1万曲と少なくなっているのですが、飲食店、ナイト市場において欠かせない演歌系の作品は増やしてあります。また、価格面でもDAMⅡと比べ20%のコストダウンを図りましたので、インカムの比較的低い店などへも導入しやすくなったと思います。

――新譜の配信に関しては、DAMⅡと異なるのでしょうか?

米田　追加曲は一緒です。というのもDAM―G7は、これまでのリクエストデータからナイト市場で人気の高い曲を選んで搭載していますが、今後、発売される新譜に関しては、DAMⅡと同じ曲目で対応したいと考えています。

――販売に関しては、どのような

【地域社会とのコミュニケーションは、業界発展の必須条件】

子供たちの未来はあなたの手に

地域社会との対話を
大切にしましょう。

■青少年の健全育成は、家庭、学校、地域社会の三者が協力し、互いに連繋を保ちつつ進めていくことが大切です。
■店内の青少年には、特に問題がありそうな時だけでなく、日頃から気軽に声を掛ける習慣を身につけましょう。
■地域社会の会合（町内会,商業組合等）には積極的に参加すると共に、青少年育成関係者の巡回補導に際しては、良好な協力関係を保つよう心掛けましょう。

（月刊コインジャーナル）

展開をお考えですか?

米田　基本的には、今までの販売網を活かして、リースを中心とした展開を考えています。既に直営の支店、営業所には徹底してリースを心掛けるように伝えてありますし、子会社にも同様の話をしています。それによって代理店やディーラーさんも、この商品なら早期償却が可能であり、積極的に扱ってもらえると考えています。また、リース販売のターゲットとしては、第一に各ディーラーさんが持っている償却済み商品の入替えを見込んでいます。特に、古いタイプのパッケージ商品ですね。その次に他社さんのパッケージカラオケも入れ替えられれば、と思っています。

――ナイト市場にもこれまではDAMⅡを販売されてきましたが、今後はDAM―G7がメインとなる訳ですね。

米田　はい、ナイト市場にはDAM―G7、カラオケボックスなどそれ以外のマーケットはDAMⅡ、そして宴会場市場にはパーティーダムと、各マーケットに合わせた商品構成ができました。

――今期の目標台数は、どれくらいですか?

米田　今期はトータルで3万台の出荷を目標にしています。

――ここまで通信カラオケ事業は順調に推移し、そして今回新たな商品を市場に投入する御社ですが、現在のカラオケ事業で危惧しているようなことはありますか?

米田　商品の乱売は怖いですね。営業力、販売力というのは自信を持っていますし、市場が急激にしぼむということも考えにくいですから。同じ1台を売っても利益が出なくなるような価格崩壊が一番の問題だと思っています。

――最後に今後の抱負、目標をお願いします。

米田　今回のDAM―G7は、ナイトマーケットに特化しており、多機能かつ低価格、そしてディーラーさん、オペレーターさんの収益向上に貢献できる商品です。この商品で当社の占有率をさらに上げていきたいというのが、当面の大きな目標です。今、業界では様々な問題がありますが、今回発売するDAM―G7を使って頂ければ間違いはありません。

また、今後の抱負としては、通信と衛星を上手く融合させつつ、カラオケを情報端末機器という位置付けまで持っていきたいと考えています。そして当然、カラオケがメインではありますが、新しいビジネスを模索し、仕掛けていきたい。今はそのためのネットワーク作りの時期ですね。当社では今後も業界の旗手としてこだわりを持ち、他社が真似のできないもの、一番優れたものを提供し続けていきたいと思っています。

――DAM―G7の登場が、ナイト市場活性化の起爆剤となることを期待しています。ありがとうございました。

▲「DAMⅡ」に比べ、約20%のコストダウンを実現した「DAM―G7」でナイト市場のシェアアップを狙う

気になる本 その52

『集　客』

貴多野乃武次　著

遊時創造(97.4.1)・定価　本体952円

集客の虎の巻

「この本は『あんちょこ』としてご活用願いたい」と著者は言う。アンチョコは中学生のころ、試験を前にして記憶を蘇らせようと、せわしなくページをめくった覚えがある。教科書などを要領よく整理し簡略化した参考書で、アンチョコの言葉も安直から転じたものである。試験用の便利でお手軽なお助けグッズであって、試験が終わってしまえば二度と手に取ることはない。

貴多野氏の本は以前『遊園地のマーケティング』で紹介したことがあるが、この本も前著同様の新書判で提供された。新書判だから安価で、その点ではアンチョコ並だが、盛られた情報量はデータベース並と言いたい。

著者は、この本は集客の虎の巻、集客の秘伝を伝えるものとも言うが、むしろこちらの方がこの本らしい。

誰かが商業施設やイベントを企画するときや、運営中の遊園地やゲームセンターのリニューアルをする際に、集客のための魅力づくり（つまりアトラクション）や、集客の見通しを立てる

ことが最大の作業である。この計算ができない限り、ビジネスは立ち上がらない。集客要因を定量的にとらえることが難しくても、定性的に認識できれば、作業の足掛かりにはなる。

　この本は遊び文化のコンサルタント&シンクタンク、㈱遊時創造（大阪、貴多野氏は本年3月まで取締役社長）の調査や資料をもとに執筆されたもの。集客の考え方、ヒントそして多彩な実例が挙げられている。

目次を見直すと

目次を見れば本の中身は察せられるものだが、89個もの項目名が羅列していて、一見、本の姿がわかりにくい。そこでアンチョコ的に私の読み勝手の良いようにすると、大項目では

第一章　客を集めるとはどういうことか（本書では「集客のオリエンテーション・ランゲージ」）

第二章　客の集め方と社会の変化（「集客のトレンド・ランゲージ」）

第三章　集客装置の参考例（「集客のプロジェクト・ランゲージ」）

第四章　集客のデータファイル（同）

となる。とくに58%のスペースを占める第三章は、さらに8個の中項目をもっている。

①遊園地・テーマパーク、②公園③イベント、④地域、⑤文化⑥リゾート、⑦商業、⑧メディア

第一章は哲学であり、第二章は社会学、そして第三章は野外観察という趣である。以上で大方の骨格はおわかりだろう。

　本書を総括して紹介したいところだが、これはなかなかの力技。本を買って読んでいただくとして、今は心にとどまった幾つかの箇所に触れてみたい。

『真実の瞬間』の見直し

　売上高は集客数×客単価という形に要約される。集客数が多ければ多いほど売上げは大になる。しかし遊びやレジャー、快楽事業の分野では次々に新しいサービスが創出され、マーケットのセグメント化はますます進むだろう。それだけ従来型サービスの集客が脅かされる。同業者間の集客の競合もある。したがって今後は、集客数の伸びを期待するのは難しい。そこで

「売上高を確保するために客単価を上げなければならない。それとも、単価を据え置くなら、経費を削減して利益を確保しなければならない。客単価を上げても顧客満足度が低下しないように、また経費を削減しても従業員満足度が低下しないようにするためには、これまでの量の経営から質の経営に組織の体質を変えなければならない」

　これは今まさに、多くのアミューズメント企業、オペレーターが置かれている状況であろう。

　売上低迷の原因を考える場合、個々の企業の場合と業界全体の場合とがある。業界として考えるなら、ゲームマシンなどのサービスに対する顧客満足度が中心になるだろう。

「サービス商品は生産する場で同時に消費されるという特性を持つので、お客さんの評価はサービス現場の『真実の瞬間』（ヤン・カールソン）で決まる」

　機械に客がコインを投入し遊ぶ、その瞬間、瞬間の喜びや楽しみの充足度、それが顧客満足度である。顧客満足度が高ければそれに応じて単価が上がるのはかまわない。相対的に高価と思われれば利用回数が減少するか、客は去っていくかする。営業ロケーションの環境やスタッフの接客活動も顧客満足に貢献する。しかしそれは一部であって、アミューズメント施設の核となるサービスは機械設備の遊びそのものに違いない。業者はその「真実の瞬間」にもっと関心を集中しないといけないのではないか。

編集ということ

　この「真実の瞬間」の価値を更新することが客単価のアップあるいは維持を可能にする。そのための発想法として本書は「編集」の考え方を紹介している。

「新機軸の事業が見つからないので、いたずらに微差異な事業を追い求めるのでなく、これまでの快楽事業を一度整理して、編集するなかで、快楽事業を再構築することが必要ではないか」。

　編集という言葉について、著者は松岡正剛『知の編集工学』から「遊びの本質は編集にある」、「遊びができれば編集できる」の言葉を引用する。編集では「つなぐ」ことが最も重要な作業だが、子供たちは自転車の部品や布

の切れっ端であっても、これを使って何かに見立てたり、想像したりして遊ぶ。そこには連想による遊びの発見があると。

松岡の編集工学は「物語」を論じているが、物語には遺伝子ならぬ「物語の母型〈マザー〉」があるはずだと考える。沢山ある物語からいろいろのマザーを抽出し、それらを組合わせること、つまり編集することによって新しい物語がつくられるだろう。女性に人気のハーレクイーン・ロマンスは、真実はさだかではないが、このようなマザーをコンピューターを使って自在に組合わせ、恋愛小説をつぎつぎに「製造」しているとか。

貴多野氏は快楽事業についても、物語と同じようにマザーがあるのではないかと考える。そのマザーを探り出す前に、これまでに作り出されたあらゆる快楽事業を「個人―集団」と「カラダ―ココロ」の2軸の枠組みで整理した。さらに同じ枠組みながら図―1は「狂気」ともいえる快楽グループであり、図―2は正気のグループ。そしてもう一つの創案は図―1と図―2を裏表に置き、立体的な枠組みにしたことである。

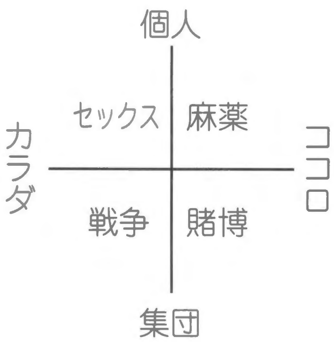
「快楽立体モデル」で見ると、裏から表に至る無数の平面の各象限に、人類が考え出したいろいろな快楽の事例を位置づけることができる」。

好評発売中

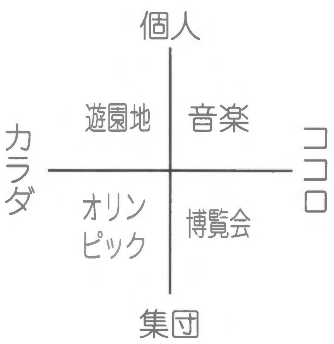
※セガ社製品対応
2Vロックシリーズ F940
株式会社ファースト・ロック
〒340 茨城県下妻市大字江上山1645-10
TEL.0296-43-7591 FAX.0296-43-7598

【快楽マップ】

〈図-1〉



〈図-2〉



ゲームセンターは一応「遊園地」と「音楽」の中間近い部位にあると言えるだろうか。

またこの枠組みを利用してゲームマシンなど各種娯楽機械を位置づけることができそうだ。この作業はまた娯楽機械のマザー探しとなり、新しい機械開発のための編集素材の入手につながるだろう。

第三章は集客装置の参考例を実在のもの、アイディアのものを含め紹介したものだが、ここにあるものを編集して新しい集客装置を作ることもできるだろう。

オペレーターの身近な問題としては機械の選択からロケーションでの機械設備の配置のやりかたまで編集でないものはない。個々オペレーターの編集目的のとらえ方、重点の置き方によって他ロケとは差別化した個性的な営業になる。私としては編集と言う作業の事業における広がりが印象的である。

コンサルタントが集客の虎の巻、秘伝を開示してしまっては企業利益に反するだろう。しかし、そんな心配はいらない、もうすでに新しい研究、手法のリニューアルが始まっていると著者。次の発表が楽しみである。

（宮原　久）

全国各地の観光ホテルロケ先
☆とにかく、ご一報下されば、ご相談に応じさせていただきます。
弊社は現在、白浜・勝浦（和歌山）、鳥羽（三重）、有馬（兵庫）等のホテルロケーションの運営、管理を手掛けております。
今回、ロケーション先拡大の為、全国各地の観光ホテルのゲームコーナーの権利と機械を丸ごと高く買取らせていただきます。
丸ごと買います！
旭日企業株式会社
TEL0737-85-2108
FAX0737-83-5618
和歌山県有田市箕島51番地　（担当者）井伊

販売　預かり　委託
何でも承ります

売ります。
在庫常時
200台以上有り。

買います。
全国どこでも
無料引き取り。

ロケーション
企画立案・運営管理
承ります。

メンテナンス
契約承ります。

大型機、倉庫で
預かります。

販売、預かり、委託
承ります.

MICRO JAPAN SYSTEM
マイクロ　ジャパン　システム
〒166 東京都杉並区阿佐ヶ谷南3ー1ー29 堀野ビル5F

TEL 03-3220-2443
FAX 03-3220-2508

SALE
SALE
SALE

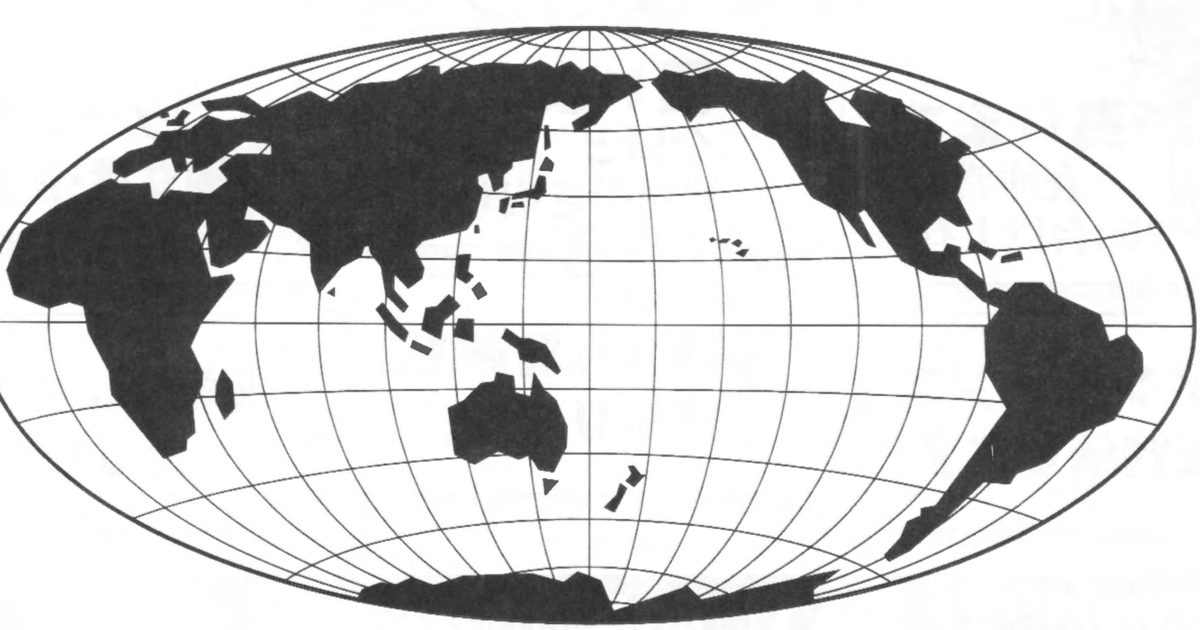
EXPORT OF
NEW & USED
GAME MACHINE
PLEASE FAX NOW
FAX+81 (03) 3220-3237

1 PROP CYCLE DX
2 AQUA JET
3 SEGA SKI SUPER G
4 MANX TT TWIN
5 GUN BLADE NY DX
6 SEGA TOURING CAR TWIN
7 SEGA TOURING CAR DX
8 SKY TARGET DX
9 SKY TARGET SD
10 RAIL CHASE 2
11 DESERT TANK
12 MEGARO 50
13 SPAYRAL FALL
14 ROYAL ASCOT
15 BINGO CIRCUS
16 NEW ASTRO CITY
17 MEGARO 50

MANJYU DO., CO LTD
3-1-29 HORINO BILD 5F ASAGAYAMINAMI SUGINAMIKU TOKYO JAPAM
TEL +81 (03) 3220-2438 FAX +81 (03) 3220-3237

海外情報

JULY 1997



大型レクリエーション製品メーカー、ブランズウィック社が「チャイナ・アミューズメントエキスポ'97」の独占スポンサーに

9月25日〜29日、北京で開催予定の大型AMショー「チャイナ・アミューズメントエキスポ'97」(於:北京エキジビションセンター)の独占スポンサーに、レクリエーション製品メーカーのブランズウィック社(Brunswick社)(本社・米国イリノイ州)が就任した。同社はボウリング、フィッシング、キャンピング、マリンスポーツやビリヤード関連製品などを取り扱っており、その事業展開は世界に及ぶ。

1994年、特に中国を中心としたアジア市場の開拓に同社は、P&Aエンジニアリング社とのジョイントベンチャーによる「ブランズウィック・チャイナ」(本社・香港)を設立、その後も同拠点を通じて中国最大の室内エンターテインメント製品業者として活躍している。

またボウリング製品に関する分野で抜群の得意性を持つ同社は中国に於いて「ロング・ドラゴン・ターン・キー・サービス」(The Long Dragon Turn key service)と呼ばれる5カ年計画を実行している。これは、まずその第一段階として製品&施設コンセプトの構築とその採算可能性調査、データベースの作成、融資等のコンサルティング業務、第二段階として、施設空間デザイニング、設備調達、設置及びそのマネージメント(運営管理)、最後にセールスマネージメント(販売・売上管理)、人員の教育サービス、その他アクセサリー(備品)の調達等を行なうというもの。

現在中国では、約1万2000店舗のボウリングセンターが運営されており、それらの殆どが香港から北京にかけての沿岸地域である「ゴールデンベルト地帯」に点在している。ブランズウィック・チャイナ社のマネージング・ディレクターであるブレントン・バレット(Brenton Barrett)氏は「ショーでは中国で急成長中のアミューズメントであるボウリングをメインに展示する予定。ボウリングは家族全員で楽しめるスポーツであるため、中国では今がビジネスチャンス」と語る。

同社は、政府関連ボウリング協会の活動を技術的にも支援、その他トーナメントや教育セミナーなども行なう等、中国での積極的なボウリング施設普及事業に携わる。

ブランズウィック・チャイナ社は、ボウリングを核にアミューズメント機器や、ゴルフのシミュレーターなどを複合させたFECのコンセプトも中国で導入していく計画。

「チャイナ・アミューズメントエキスポ'97」はボウリング、ゴルフ、フィッシングやヨットに関連するスポーツ製品を始め、アミューズメントパークで使用されるバンパーカー&ボート、子供用ライドやループコースター、VR等のハイテクゲーム機、その他オーディオ&ビジュアル製品やコンピューター関連製品にまで及んだ豊富な出展内容を予定している。

同ショーに関するお問い合わせは左記まで。

BUSINESS & INDUSTRIAL TRADE FAIRS LTD.
ビジネス & インダストリアル・トレードフェアーズ社
連絡:Elaine Wong / Senior Promotion Officer

TEL:+852-2865-2633
FAX:+852-2866-1770

毎年ドイツで開催のIMA／bsiショー、98年度からは毎年11月に開催が決定

毎年一月に開催されていた、ヨーロッパでは最大級のAMショー、IMA／bsiの開催日程が、98年度からは11月開催と決定した。因みに98年の開催予定日は11月18日〜21日。場所はドイツのフランクフルト・フェアーグラウンド。同ショーに関するお問い合わせは下記まで。

Blenheim Heckmann GmbH
ブレンヘイム・ヘックマン社（ドイツ）

TEL：+49-(0) 21190-191-134
FAX：+49-(0) 21190-191-127

IMA／bsi'98開催の地となるフランクフルト・フェアーグラウンド

スペインのFECオペレーター、ニューパーク社が7ヵ月間で8つのエンターテインメントパークをオープン

スペイン最大のFEC（ファミリー・エンターテインメント・センター）オペレーターであるニューパーク社（ジャウメ・サナウア社長、本社・スペイン・バルセロナ）は、昨年5月からの約7ヵ月間で、スペイン各主要都市に8店舗のFECをオープンさせた。

現在、同社が運営・管理しているFECは総数20店舗以上に上り、これらの半数以上がフランチャイズ形式で運営されている。因みに同国でのFECフランチャイズ運営は同社が初めて。

ニューパーク社は1970年代後半に同業界へ参入。スペインに於けるFECオペレーション事業では先駆者的存在で、同国初のFECを1983年にオープンさせて以来成長を続けている。

VR機等の技術革新も手伝い、更なる飛躍段階にある同社は、今年度のクリスマスシーズンまでにあと5件のFECをオープンさせる予定である。

バルセロナにあるニューパーク社のFEC

ニューパーク社社長のジャウメ・サナウア（Jaume Sanahuja）社長（左）

NEW PARK社
Ronda Industria, 26-28
08210 BARBERA DEL VALLES
(Barcelona, Spain)
TEL：+93-719-06-11
FAX：+93-718-63-55
E-MAIL:mga@servicom.es

米国AAMAの新会長にマイク・ルードウィック氏を選任

先頃、AAMA（アメリカン・アミューズメントマシン・アソシエーション）の会長（プレジデント）であったリック・カービー（Rick Kirby）氏（ニューイングランド・コインオプ社社長：本社・ノーウッド・メリーランド州）は、その任期を終了、会議の結果、その後任としてコナミ・オブ・アメリカ（本社・バッファローグロープ・イリノイ州）業務用機部門の社長であるマイク・ルードウィック（Mike Rudowicz）氏が選定された。

ルードウィック氏は、アミューズメントと自販機業界のベテラン。AM製品製造及びその流通はもちろん、オペレーションに及ぶまで、広くアミューズメント業界に携わってきた人物。

AAMA新会長に選出されたマイク・ルードウィック（Mike Rudowicz）氏

COLUMN

ITEMコラム

アミューズメント・ビジネス

「プリクラ事情」

プリクラに代表される、アミューズメントベンダーマシンの出荷台数は現在、2万台とも3万台とも言われており、機械本体の種類は数10機種、フレームバージョンの種類にいたっては、地域や設置場所限定フレーム等を入れると、把握できない程の種類が市場に出ている。

ただ、最近のベンダーマシンの売上げを見ると、その内容と状況が大きく変化してきている様に思われる。

下の表は、ある複合型アミューズメント施設の中に設置されている各ベンダーマシンのインカム状況である。

この数字を見てわかる様に5月第1週G・Wあけ以降、ベンダーマシン関係の売上げは落ち込んでいて、キャラクターフレームバージョンと、そうでないものとの差が広がっている。

今後、プリクラ以外の各ベンダーマシンも遅ればせながら、様々なキャラクターフレームバージョンを出荷してくる模様だが、それらの多くが、機械本体販売やレンタル（若しくはリース）といった方式の為、現在稼働している多くのベンダーマシンが死んでしまうのではないかという懸念がある。

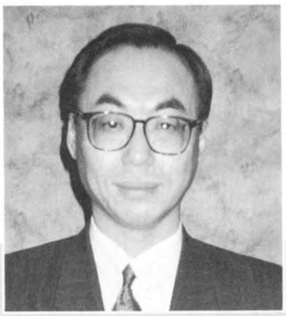
機　種	5月第一週	5月第二週	5月第三週
プリント倶楽部(D)	38,188円	21,043円	21,243円
〃　(F)	21,963円	13,629円	11,871円
〃　(S)	13,875円	11,357円	9,429円
ジョイスタンド	13,538円	12,729円	10,329円
NEOプリント	12,038円	7,886円	4,457円
スタンプ倶楽部	15,350円	6,500円	5,929円
合　計	114,952円	73,144円	63,258円

※インカムは1日アベレージ売上げで、プリント倶楽部（D）はディズニーバージョン、（F）はフェリクスバージョン、（S）はスプリングバージョンである。

キャラクターフレームを使用したベンダーマシンが、なぜこうした方式をとるのか、その要因の1つとして、異常に高いライセンス料に大きな問題がある様に思われる。

ＴＶＣＭで人気の飯島直子の1本のコマーシャル出演料が5000万円という金額に対し、いくら人気があるからといって、たかが写真を数枚使用するだけで何億円という法外なライセンス料を支払う事は、いかがなものであろうか。またアニメキャラクターに関しても、日本はアニメ大国であり、何も海外から高いキャラクターライセンスを買わなくても国産キャラクターで十分、国内・外で通用するはずであり、アミューズメント業界メーカー各社も、それぞれオリジナルのキャラクターをたくさん所有しているはずだ。これらのキャラクターをなぜ早急にフレームに使用しないのか大きな疑問である。

ロケーション現場の状況に日々接していると、ベンダーマシンの客層は確実に、そして急速に拡大しており、何もコギャルをメインにしたフレームだけではなく、これからは色々なフレームがあって良いように思われる。



アミューズ・コンサルタント
代表
鈴木　聖司

ITEMコラム

COLUMN

レジャー

「2つの日本を1つに」

株主総会が近づいてくると、毎年総会屋と企業の癒着が発覚し、会社側の役員と総会屋がつかまるということが繰り返されている。よほどの聖人君子でない限り、誰でもたたけばホコリが出るのは当り前と思うが、そのホコリの質と量が問題になる程有るからこのような事態になるのだろう。

ところが不思議なことは誰がつかまる、つかまりそうだ、ということはいつも報道されるが、何をネタに総会屋がかくも多額の金をもらえることになったのかという、そのネタの部分は少しも報道されない。そしてそのネタに当たる部分がどのように処理され、企業の体質がどのように変わり、結果今後どうなるのかもよくわからない。たまに株主代表訴訟があるが、大方の株主は何もしない。営業停止などの処分を受けた場合はともかく、普通はこういう事件があったから、皆が株を売り、事件があった会社の株が大暴落したという話も聞かない。ということは株価、会社の収益の両方に影響がないのであれば、開き直ってもよさそうなものであるが何故かそうしない。

さて、今どきの課題はこれくらいにして改めて昨年の様子を見ると、私達の国は2つの側面があるということがいやでもはっきりしてきた。

側面の1つというのは銀行、証券会社の倒産に見られるとおり、いわゆるバブルのツケをもろに受けている分野の企業群である。そしてこの分野の企業の特徴は我が日本という国内ルールにより、主に国民を対象として事業を行なってきた企業である。土地も建物も日本という国土にへばりついたものであり、その絶対量は増えないということを前提に事業を行なってきた。だから景気が良くなれば土地と建物に対する需要が増える、だから値上がりする、という考えである。

もうひとつの方は、世界のルールで世界中の人を対象に商売を行なってきた企業群である。端的に言ってしまえば、メーカーという物作りの会社である。国内の人口は世界人口の50分の1しかない。だから国内市場はすぐに一杯になり、当然のこととして海外へ市場を拡げることになる。この動きは電子製品からカップラーメンに至るまで全てそうである。そこでは日本以外の国のあらゆるルールの中でもまれることになる。いわゆる国際性が求められる訳である。

円高になったのはこれらの企業の努力のたまものである。そしてその後円安になったのは日本の国内ルールに対する世界の不信によって起こり、今又再び円高に推移し始めているのは円安の間、輸出が増え外資が貯まってきたからである。

しかし問題は、この貯まってくる外資をどう使うかである。ついこの間までは内需拡大ということでリゾート法まで用意したところ、一気にバブルへと進んでしまった。これは業者間取り引きによるものが主体であったため最終消費者が増えた訳ではなかったからである。

だが、今後は本当に皆が喜び楽しむような仕掛けを作り出さなければならない。最終消費が活発にならなければだめなのは経験済みだからである。その上、高齢化少子化が迫ってくる。規制緩和という声のもと、国内ルールが取り払われてくる。いよいよ今までとは全く異なる発想による商品開発が求められる時代が来ているのである。うまく当たれば大金持ちまちがいなし、何しろ日本は世界トップクラスの豊かな国なのである。皆様何とぞ、知恵を絞って下さい。お願いします。入ってくる外資を豊かに使いましょう。

㈶余暇開発センター
研究主幹
白石　嘉宏

COLUMN

ITEMコラム

ビデオゲーム

「ゲームの演出の重要性」

アーケードゲームで大事なのは、見た目のインパクトとゲームの面白さである。単純に言ってしまったが、この2つについては、さまざまな角度から見方を変えていくことができる。

今回は、見た目のインパクトを作り出す1つの要因である、演出について語りたいと思う。ここで言う演出というのは、表現方法の独自性（オリジナリティー）である。ただ単に絵がうまい、キレイというより、見せ方の工夫のほうが、はるかにプレイヤーにインパクトを与えると思っているからだ。

新しいゲームに、次々とプレイヤーがとびつき続けて10年以上になる。なぜ新しいものにとびつくかと言えば、今までにない表現をゲームがブラウン管から見せてくれるからである。

インベーダーとバーチャファイターでは見た目があまりにも違う。その理由は、技術力の向上である。インベーダーでは、いくらリアルにインベーダーを表現したくてもあれしかできなかった。演出の向上は、技術革新の歴史でもあり、切っても切れない関係にある。

シューティングから格闘ものに主流が移ってきたのは、大きい人をリアルに描けるようになったからである。スプライトを一度に表現でき、多くのパターン数を使える能力があって始めて、格闘ブームは可能になった。

ポリゴン技術は、キャラのなめらかな動きがリアル感と共に、自在な視点が変更できるようになったのが大きい。それを充分に生かした演出があったから、バーチャファイターはあれだけのインパクトを与えることができたのである。

もちろん、作り手が新しい表現をしようという意欲がなければ、新しい表現は生まれない。意欲は技術を要求し、技術を開発することになる。また、現状の技術の中で、今までにない表現を目指す先取りの気性が必要だ。それは先ほど述べた通り、3Dハードのスペックでも、1キャラに使うパターン枚数でも絵のうまさでもなく、今までにない表現方法を考え出す能力である（本当は絵のセンスにもそういう部分はあると思っている）。

大ヒットする可能性のあるゲームの見た目には、多くの場合、今までにない演出が光っている。逆に考えると、現在の技術力とゲームジャンルと演出の関係上、これからどんなゲームに人気が出てくるかさえ予測がついてくる。

対戦格闘ゲームは、よほどの技術革新がない限り、ここ1～2年は厳しいと思う。その中で、今までにない世界観を使うことによって、新しい演出が可能になる。ヴァンパイアーセイヴァー、バーチャロン、サイキックフォースのシリーズは期待したいところだ。逆に、シューティングなど他ジャンルは、最先端の技術を生かし切ったものが少ない。G—ダライアスを始め、今後しばらくは他ジャンルの逆襲があるだろう。

見せ方も、結局アイディア次第。新しい表現を目指せる柔軟さと心の余裕を持って、良い仕事をしていって欲しいと思う。

㈱新声社
ゲーメスト編集長
石井　ぜんじ

COLUMN

ITEMコラム

ショッピングセンター

「快適なトイレ空間で滞留時間を伸ばす」

「顧客の滞留時間の長短は売上げに正比例する」という。すなわち、店内に顧客が留る時間が長ければ長い程売上げは増加するというわけだ。これは大型小売業だけに限らない。酒場もそうだろうし、パチンコ店やゲームセンターなども同様だろう。

酒場についていえば、一杯の水割りで帰られてしまうより、二杯、三杯とお替りする客が多ければ多いほど儲かる。カラオケで盛り上がってくれれば追加オーダーもぐんと増えて言うことはない。

では「何が顧客をとどまらせるのか」。酒場についていえば、まず、酒と料理がうまくなければならない。当然のことである。次に雰囲気やサービスも欠かせない条件だ。どんなに上等の酒でも接客がまずければ〝うまい酒〟にはならない。美人のママの存在も大事だ（美人というより、魅力的な、というべきか）。

ところが、そういう条件が揃っていたとしても長居したくない店というのがある。「トイレ」だ。いい気分になって途中トイレに立つとする。その時、そのトイレが狭っ苦しくて妙に汚らしかったりすると、もうその店に長居したくなくなる。

反対に、何の特徴もない、美人のいないバーでも、トイレに入ったとき、その広々とした空間に生け花が活けられていて、ほのかな香が漂ってくる、清潔感に充ちたものであると、とたんにその店が輝きを増す。「不浄の空間をこのようにきれいにしておくのは、きっとここのママの美意識がなさしめているに違いない」と思い込んだりして、ついつい長居してしまう。お客を長時間留めておくのに課す「トイレ」の効能は馬鹿にはならないのである。最近のパチンコ店やゲームセンターのトイレは実にきれいである。そしてトイレのきれいな店というのは、総体的にほかの空間も快適だしサービスもいい。だから留る時間も長くなるし、女性客も増える。

そんなわけで、昨今の百貨店も「トイレ」に力を入れている。かつてのバブル期、通路に絨緞を敷いたり、売り場にピアノを置いたりして、ゴージャスな雰囲気を競った百貨店であるが、ここにきて「本当の意味での快適性」を追求する方向にきており、その具体化のひとつが「清潔なトイレ」「快適なトイレ空間」へのアプローチである。

今年3月オープンした博多大丸東館のトイレは実に快適性に留意されており、パウダールームや、子供用、車椅子専用とキメ細かなシフトがされているし、同じく三月にオープンした近鉄百貨店生駒店も、〝顧客にやさしいトイレ〟を作りだしている。女性用トイレにはベビーシート、ベビーチェアが設置されており、パウダールームも完備。さらにトイレに近付くと、「鳥のさえずり」が聞こえてくる仕掛けまでなされている。

西武池袋店や高島屋大阪店は今年3月店内改装を実施したが、ここでも「さらに快適なトイレ」作りが進められた。

「あの店のトイレには入りたくない」。こんなことを顧客に言われるようでは、滞留時間は伸びないし、売上げも伸びない。

流通評論家
髙田　保治

WORLD EVENT CALENDER

ワールドイベントカレンダー

October

10月

1日～3日
FER-INTERAZAR'97
会場:PARQUE FERIAL JUAN CARLOS 1（スペイン）
連絡:INTERALIA SA
TEL:+34-3-416-1466
FAX:+34-3-415-0095

5日～7日
EELEX'97
会場:EXPO CENTRE（モスクワ・ロシア）
連絡:WORLD'S FAIR EXHIBITIONS
TEL:+44-161-624-3687
FAX:+44-161-665-1260

10日～15日
17TH ANNUAL WORLD WATERPARK ASSOCIATION SYMPOSIUM & TRADE SHOW
会場:SAN ANTONIO CONVENTION CENTER（サンアントニオ・アメリカ）
連絡:PATTY MILLER
TEL:+1-913-599-0300
FAX:+1-913-599-0520

14日～16日
1997 WORLD GAMING CONGRESS & EXPO
会場:LAS VEGAS CONVENTION CENTER（ネバダ州／ラスベガス・アメリカ）
連絡:GAMING & WAGERING BUSINESS
TEL:+1-212-594-4120
FAX:+1-212-714-0514

23日～25日
AMOA INTERNATIONAL EXPO'97
会場:GEORGIA WORLD CONGRESS CENTER（ジョージア州／アトランタ・アメリカ）
連絡:AMOA
TEL :+1-312-245-1021
FAX:+1-312-321-6869

28日～30日
AMUSEMENT INDUSTRY EXPO'97
会場 : I-X CONVENTION CENTER（オハイオ州／クリーブランド・アメリカ）
連絡:AMOA
TEL:+1-312-245-1021
FAX:+1-312-321-6869

November

11月

14日～16日
アジア・アミューズメントマシンショー'97
会場:シンガポール コンベンションセンター（シンガポール）
連絡:（社）日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）
TEL:03-3438-2363
FAX:03-5472-7115

19日～23日
IAAPA CONVENTION & TRADE SHOW
会場: ORANGE COUNTY CONVENTION CENTER（フロリダ州／オーランド・アメリカ）
連絡:IAAPA
TEL:+1-703-836-4800
FAX:+1-703-836-4801

22日～25日
AMUSEMENT PARK CHINA '97
連絡:ELAINE LAU
TEL:+852-2965-1620
FAX:+852-2824-0246

28日～30日
GTI EXPO'97
会場:TAICHUNG WORLD TRADE CENTER（台湾）
連絡:HAW TIAN CO.,LTD.
TEL:+886-2-760-7407
FAX:+886-2-762-3873

1 9 9 7

Jury

7月

4日～8日
1997 TAIPEI INTERNET & GAMES GRAND SHOW
会場:TAIPEI WORLD TRADE CENTRE (台北・台湾)
連絡:ELECTRONIC GAME TECHNOLOGY DEVELOPMENT ASSOCIATION
TEL:+886-2-517-8832
FAX:+886-2-517-7681

25日～27日
SALEX'97
会場:MART CENTER
(サンパウロ・ブラジル)
連絡:WORD'S FAIR EXHIBITIONS
TEL:+44-161-624-3687
FAX:+44-161-665-1260

August

8月

1日～3日
LEISURE & AMUSEMENT'97
会場:BALAI SIDANG JAKARTA CONVENTION CENTRE
(ジャカルタ・インドネシア)
連絡:PT.NUSA PAMERIA CORP.
TEL: +61-21-628-7780
FAX: +61-21-628-7781

13日～14日
EXIME
会場:WORLD TRADE CENTER
(メキシコシティ・メキシコ)
連絡:WILLIAM T. GLASGOW,INC
TEL : +1-708-333-9292
FAX : +1-708-333-4086

24日～26日
AUSTRALASIAN GAMING EXPO '97
会場:SYDNEY CONVENTION & EXHIBITION CENTRE
(シドニー・オーストラリア)
連絡:EXHIBITION MANAGEMENT PTY LTD.,
TEL:+61-3-9646-4044
FAX:+61-1-9646-1828

25日～28日
NATIONAL INDIAN GAMING ASSOC. '97 CONFERENCE & TRADE SHOW
会場:MINNEAPOLIS CONVENTION CENTER
(ミネアポリス・アメリカ)
連絡:N.I.G.A.
TEL:+1-202-546-7711
FAX:+1-202-546-1755

27日～29日
ASIAN AMUSEMENT AND INTERNATIONAL THEME PARKS EXPO '97
会場:WORLD TRADE CENTRE
(シンガポール)
連絡:AIC EXHIBITIONS
TEL:+65-222-8550
FAX:+65-224-6328

September

9月

18日～21日
第35回アミューズメント・マシンショー
会場:東京国際展示場
(東京ビッグサイト)
連絡:(社)日本アミューズメントマシン工業協会(JAMMA)
TEL:03-3438-2363
FAX:03-5472-7115

23日～26日
1997 FUN EXPO
会場: SANDS EXPO CENTRE
(ネバダ州/ラスベガス・アメリカ)
連絡:BAILEY BEEKEN, FUN EXPO
TEL:+1-914-993-9200
FAX:+1-914-993-9210

25日～29日
CHINA AMUSEMENT EXPO '97
会場:BEIJING EXHIBITION CENTRE (北京・中国)
連絡:BUSINESS & INDUSTRIAL TRADE FAIRS LTD.
TEL:+852-2865-2633
FAX:+852-2866-1770

30日～10月29日
INTERNATIONAL LEISURE INDUSTRY WEEK
会場:NATIONAL EXHIBITION CENTRE
(バーミンガム・イギリス)
連絡:ANDY CENTER
TEL:+44-1932-564455
E-MAIL:@gcomarketing. demon.co.uk

催事録

AM業界関係各社

5月

25日、6月1日…▽㈱タイトー、電車でGO!のイベント「運転手は君だ!まつり」を開催

27日……▽㈱セガ・エンタープライゼスと㈱バンダイが合併解消を発表

29日……▽㈱M・G・M、「福岡プライベート・ショー」を開催

6月

3、5、6日▽㈱タイトー、夏休み商戦向けの「97新製品　発表・展示会」を各地で開催

3～6日…▽㈱サンリオ、「97サンリオクリスマス展示会」を各地で開催

8日……▽㈱新声社、「第15回ゲーメスト杯争奪全日本ストリートファイターⅢチャンピオンシップ」を開催

5～19日…▽㈱バンプレスト、「97バンプレストプライズコレクション」を各地で開催

10～12日…▽㈱アトラス、ニューヨークで開催されたLICENSING97に出展

13日……▽㈱亜土電子工業、大平技研工業㈱、「ジョイスタンド　マルチシリーズ」発表会を開催（東京）

17、19日…▽コナミ㈱、「コナミ新商品発表会」を東京、大阪で開催

24、25、26日▽㈱ジャレコ、新商品発表会を各地で開催（24日／東京、25日／大阪、26

AM業界関係団体

5月

12日……▽大阪府協会、第13回定時総会を開催

14日……▽大分県協会、平成9年度通常総会を開催

15日……▽AOU、第36回広報委員会を開催

20日……▽滋賀県協会、第1回定時総会を開催

22日……▽JAMMA、第41回理事回を開催　同時に第9通常総会を開催

22日……▽茨城県協会、平成8年度定時総会を開催

22日……▽奈良県協会、第8回定時総会を開催

23日……▽香川県協会、第13回総会を開催

6月

4日……▽AOU、第7回調査研究委員会を開催

9日……▽AOU、中部・北陸地区協議会を開催

9日……▽愛知県協会、平成9年度通常総会を開催

10日……▽AOU、第29回運営委員会を開催

17日……▽AOU、関東地区店舗管理者講習会を開催（千葉）

18日……▽群馬県協会、第14回通常総会を開催、新会長に里見治臣氏を選出

27日……▽岐阜県協会、第13回定時総会を開催

社会の出来事

5月

27日……▽神戸市須磨区の市立友が丘中学校の前で、土師淳君の切断頭部が発見される

29日……▽ロッテ伊良部秀輝投手のヤンキース（米大リーグ）への移籍が決定、契約条件は4年契約1280万ドル

30日……▽野村証券酒巻元社長が証券取引法違反と商法違反の疑いで逮捕される

31日……▽東南アジア諸国連合（ASEAN）に、ミャンマー（ビルマ）、カンボジア、ラオスの3カ国の正式加盟が決定、これによりASEANは10カ国体制へ

6月

7日……▽テニスの全仏オープン混合ダブルスで、平木理化、マヘシュ・ブパシ組が優勝、全仏での日本人優勝は初

12日……▽万国博覧会国際事務局の総会がモナコで行なわれ、投票の結果、愛知県瀬戸市を候補地とする日本がカナダを大差で破り、開催権を獲得。日本での万国博覧会は70年の大阪万博以来、二度目の開催となる。

20日……▽米国コロラド州・デンバーでサミットが開幕、初めて正式参加するロシアを含めた八カ国首脳による討議が

AM業界

日／福岡）

24、25、26日▽㈱セガ・エンタープライゼス、サマープライベートショーを各地で開催（24日／東京、25日／大阪、26日／福岡）

今後の予定 7月

1、4日…▽㈱エス・エヌ・ケイ、プライベートショー97を開催する（1日／大阪、4日／東京）

2、3、8、9、11日…▽㈱ナムコ、新製品展示会を各地で開催する（2・3日／東京、8・9日／大阪、11日／福岡）

11、16日…▽㈱シグマ、プライベートショーを開催する（11日／大阪、16日／東京）

19日～8月31日▽㈱セガ・エンタープライゼス、「TOYOTA・SEGAレーシングフエスタ97」をATP等で開催する

20日～9月15日▽㈱エキスポランド、夏期イベント「大江戸魔界列傳Ⅲ・化猫怨霊屋敷」を開催する

26日……▽㈱ナムコ、「ナムコ・ナンジャタウン」の開園一周年を記念して、パーク内に新テーマタウン「もののけ番外地」をオープンする

今後の予定 7月

1日……▽AOU、第30回運営委員会を開催する

1日……▽AOU、第32回近畿地区協議会を開催する（滋賀県大津市）

2日……▽AOU、第28回理事会を開催する

3～4日…▽NSA第42回例会を開催する（大阪）

4日……▽AOU、ショー実行委員会を開催する

9日……▽AOU、東海地区協議会を開催する

11日……▽AOU、JAMMA、NSA、第10回3団体幹部懇談会を開催する（JAMMA事務局）

開始された

21日……▽俳優、勝新太郎さん逝去

6月の業界関連記事から

PRESS WATCHER

プレス ウォッチャー

中内 勝郎

仰天の合併解消

「ええっ、ていう感じですよ」

バンダイ山科社長から合併解消の申し入れを受けた、セガ中山社長の仰天ぶりを伝える『財界』（6／24号）から拾った言葉ですが、当事者だけでなく業界人の誰もがびっくりしました。しかしこれを書いている今、このどんでん返し劇も足早に過去のものになり、なにを今更という感じがしないでもありません。

事件（？）は5月27日のことですから、6月号の活字にすることができたのはG紙（6／15号）だけ。どちらに転んでも

「大きく業界が変動するはずがない」

との見方を伝えていました。

ここで考えられている業界への影響とは具体的にどんなものか見えませんが、目論見どおりの巨艦が動きだせば、立つ波も大きく、回りの中小の舟は翻弄されることになります。たとえば両者の総合的能力が発揮され、新しいゲームのシステムや新しいファッションとなるような新業態の店舗が開発され、独占的に展開されるとしましょう。中小オペレーターの競争は難しさを増します。すでに大手企業による市場シェアは拡大を続けていますが、それに拍車をかけることが十分予想できます。

一応、合併解消になり業界から波乱要因が去り、日常にもどったことになります。しかし

「シール自販機の売上げが落ちてきた今、オペレーターはより厳しい状況に置かれ…『少子化やマルチメディア社会など将来を見据えた上で、自分なりのAM施設のビジョンを持たないと非常に苦しい』」（A誌・東京最前線）

と、その日常も決して平穏な海でないことは皆さんご承知のとおりです。

少し脇道にそれますが、3月期企業の株主総会が6月27日に集中しました。セガやバンダイの総会でもこの件は質疑があったでしょうね。総会屋にとっては格好の材料でしょうから。

総会屋といえば日本を代表する野村證券や第一勧業銀行の経営陣の不祥事がありますが、それは株主総会を無難に短時間で終わらせようとす

る姿勢に原因があります。
その点、セガ中山社長は実に立派であった、とは以前の総会にたまたま出ていた人の話です。総会屋らしい人の質問に、詳細に丁寧に、まったくメモも見ず、自分の言葉で答え、つけいる隙がなかったそうです。これを聞いて誇らしい気分になるのは、中山氏が今、AM業界を代表するリーダーであり、その言動がAM産業のプレステージに関わると思うからに他なりません。

会社の顔

合併騒ぎでセガのマスコミ露出度はピークに達した感がありますが、一方の雄、ナムコは小さい記事ながら着実に事業展開が進んでいるという印象をうけます。97年3月期の売上（1010億円）、利益とも最高であったことからもそれはうかがえます。タイトーは売上（695億円）、マスコミ露出度でも華やかさがありません。社長の交替がよくあることが原因でしょうが、セガ中山隼雄、ナムコ中村雅哉両氏のような顔がないことが話題性に欠けることになります。
『週刊ダイヤモンド』（6／21号）の企業レポートは次のような中村氏の稚気あふれるパフォーマンスを伝えていました。
それはカリブ海に浮ぶケイマン諸島のリゾートホテルで、ナムコの海外販売会社を集めたミーティング最終日のパーティーでの出来事。突然、舞台のスポットライトの中に、黒いシャツに白いジャケット、サングラスをかけ黒いディレクターズ・キャップを被った男が現われました。
「『日本の映画監督、ミスター・マサヤ・ナカムラ！』と司会者の声をうけ、照れ笑いもなく堂々と舞台上から手を振っているのは、中村雅哉・ナムコ会長兼社長である」
「自分は映画にここまで力を入れ込んでいるという覚悟のほどを示している。こんな芝居がかったことをやれば『映画はやめた』なんて恥ずかしくて言えなくなるからね」と、中村社長談もあります。
余裕と自信あってこそのおどけではありますが、人を楽しませることを仕事とする会社の顔なのですから、この役者ぶりは嬉しいものがあります。

経営者のガバナビリティ

ナムコはディズニーの『トイ・ストーリー』のような日本で初めてのフルCGの映画を1999年に公開すると発表しています。制作費は70億円とされ、ナムコにとって一大事業に違いありません。
ナムコはこれまでに二回の転機がありました。一つ目はアタリ社の買収によるゲームソフトへの進出、二つ目はCG事業への進出であり、すべて中村社長の「独特のカン」が当たってきました。その実績と信用ゆえに
「〝創業社長が個人的な趣味に走った〟ととれなくもない。だが、社員に不信感はない。『次は映画』とコンセンサスはできあがっている」と
この記事は言います。
〝映画ビジネスはソニーや松下電器産業といった大資本でさえその水物〟性には手を焼いてきました。ナムコにとっても、今回の転機は大きな冒険であることは確かです。
バンダイの話にもどりますが、セガとの合併は会社にとってそれ以上に大きな転機であったと言ってよいでしょう。
合併を回避することになったのは、その転機を受け入れたくない中堅幹部や役員が多くいたことが理由の一つになっています。つまりバンダイでは山科氏17年の社長業にもかかわらず、土壇場になってお家騒動になってしまいました。
問題の次元が異なる話ではありますが、社長のガバナビリティの差が、いかに会社の命運を支配するか考えさせられます。

時代錯誤な風営法

業界プレスからも取り上げましょう。
G紙（6／15号）のコラム『論潮』は
「五号営業（低照度飲食店）は全国で21店、六号営業（区画飲食店）は17店しかない」
ことを指摘しています。たしかに昭

和34年、風俗営業として加えられた当時は数多くあったでしょうが、この少なさには驚きました。

「こういう営業に対しては、行政指導だけで健全化を確保できるし、法規制はもはや必要ない」とありますが同感です。

とかく一度つくられた法律はなかなか見直しされません。とくに風俗に関しては、社会の変化とともに営業形態の変化は激しく、世代交替とともに社会の価値観も変動を免れません。法律の解釈の幅を広げるだけでは対応できなくなります。したがって法律自体、社会の現状にフィットしているか、無用なところはないか、もっと合理化できないか、柔軟に修正を行なう謙虚さが所管当局に求められるでしょう。

8号営業について考えると、たとえば設置機種の多様化の結果、規制対象機種の明確化と合理化のため洗い直しが必要になっていないでしょうか。新しいタイプの店舗の出現もあります。

行政負担の軽減のためには、反社会的な営業を行なっているまたは行ないやすいカジノバーや10円ゲーム喫茶店などを監視、摘発すればすみます。このために刑法賭博罪や、風適法7号違反などすでに処罰規定はあるのですから、8号規定は余分なものに思えます。

高価な景品をだす営業も7号違反で摘発できるのです。

子供の非行の問題でも、ゲーム場よりはむしろ家庭や教育制度、そして大人社会全体の問題として考えるべきでしょう。そのような視点があって始めて8号営業所スタッフの対応が正当化されるのであって、8号営業所にその責任、原因があるかのような現行法は、業界の名誉のためにも改めたいものと、『論潮』を読んで思いました。

【遵法営業・健全営業は、業界発展の必須条件】

子供たちは遊びを通じてルールを学ぶ

カラオケビジネスを育てよう

■カラオケビジネスは、広く老若男女に歌うよろこびと楽しみを提供する素晴らしいビジネス。大切に育てていきたいものです。

■社会生活がそうである様に、どんなビジネスにも、どんな遊びにもルールがあり、特に子供たちは遊びを通じて社会生活のルールを学んでいくものです。

■青少年の顧客に対しては、適正な営業時間の設定、喫煙の禁止、酒類の提供・持込みの禁止等、遵法営業・健全営業を旨とすることで、一層の繁栄・発展を期しましょう。

（月刊コインジャーナル）

中古機情報

7 JULY

Used Machine Information

シール、スタンプ機に動きが。ブーム終焉の兆しか

今年に入ってまだ大きな動きを見せてない中古機市場であるが、シール、スタンプ機には動きが出てきた。多種多彩に発売されている中で、選別が始まっていると5月号で述べたが、ここにきてかなり厳しい選別が始まったようだ。

あるスタンプ機はゴールデンウィーク頃にはまだまだ買手の方が多く、当然取引価格も100万円を越えていた。それが5月半ば頃になると取引価格が下がり始めた。取引価格はジリジリと下げ続け、6月に入った頃には、なんと50万円台にまで急落していた。現在も下げ止まる気配はなくこのままの状態が続けば、やがて50万円台を割るのも時間の問題と囁かれている。

「1回500円という料金設定も影響しているかも知れないが、供給過多がやはり一番の理由ではないか」（関西の中古機業者）

スタンプ機は当初からシール機と比較して寿命が短いのではないかと見られていたが、ここまで急落するとは予想できなかった。確かにシールに比べリピート率は低い。バージョンアップしたとしても、一巡すれば終わりという側面がスタンプ機にはある。しかし1～2ケ月の間で5割以下にまで取引価格が下落するとは、少々異常である。

やはりオペレーターの体力が落ちてきているのであろう。ここまで急落したのは誰もが売り急いだからであるが、今のオペレーターの体力では僅かな我慢や辛抱もできない状態なのだ。

だがこれはスタンプ機だけの傾向ではない。シール機でもスタンプ機ほど極端ではないが、まだロケーションでは人気を集めているヒット機が中古機市場に出てきている。

「複数台を設置していたところでは数を減らしつつある」（関西のオペレーター）ようで、どうやらシール、スタンプ機のブームはピークアウトしたと見たほうがよさそうだ。

中古機市場にシール、スタンプ機が出てきても関心は低い。ひとつには輸出に不向きであるということ。フレームなど現地向けに入れ替えれば、輸出も不可能ではないだろうが、コスト等を考えると手は出しにくい。

また国内販売でも、いつバッタリと人気が止まるかも知れないというブーム商品にはつきものの不安がつきまとうだけに、この時点ではリスクが高すぎる。このような理由等から中古機市場では、シール、スタンプ機への関心は薄い。

では完全にシール、スタンプ機のブームは去ったのかというと「人気は依然としてある」という声もまだまだ多い。ロケーションを見てもフレームを入れ替えているところでは、以前と同様の人気で、衰えなど微塵も感じさせないほどだ。ピークアウトしたものの、シール、スタンプ機はまだ当分の間、ロケーションから姿を消すことはないだろう。

また市場の関心は薄いが「動いている商品が極めて少ない時だけに、人気落ちしていても売買可能である商品ならば、なんであれ手を出していく」という業者もいるにはいる。

市場はシール、スタンプ機よりもクレーン、プライズ機に関心を

しかし市場の関心はシール、スタンプ機ではなく、クレーン機、プライズ機に向いている。クレーンブームは完全に終わっているがロケーションには定着している。そのクレーン機、プライズ機に再び人気が戻ってきた、といいたいところであるが、実情はある景品が原因で再人

気化（?）しているだけのようだ。

　クレーン、プライズ機は景品によってインカムに大きな差がでる機械だが、ここ暫くは、新しい景品を投入してもインカムはそれほど大きく伸びていない。違法を承知で高額商品を投入しているところでもインカムはアップしていない。むしろ逆に高額商品だけを狙うプロが出現してダウンしているほどだ。

　今回再び人気を取り戻したのも限度額を越えた商品を投入したからであるが、これは逆効果しか生まれないことを認識していただきたい。自らの首を絞める結果となるのは明白である。

　ここで詳しくは述べないが、そうした背景でクレーン機、プライズ機に動きが出てきている。この動きは歓迎したいがこうした背景があるだけに、諸手を上げてとはいかないのが残念だ。ともあれ中古機市場に久々に動きらしい動きが出てきたことは事実で、これを弾みに他の商品も動くことを期待したいものだ。

　ビデオゲームでは予想通り鉄拳3が好調で、他の格闘技ものへの波及効果が期待される。中古機市場でも鉄拳2は依然として人気商品となっているが、商品確保が難しくなってきている。

　これは鉄拳2に限定されたことではなく、人気商品の確保は一段と困難になってきている。ある中古機業者などは「海外からのオーダーは、それなりにきている。順調だといってもいいほどだ。しかし商品が手に入らないから商談が成立しない」と嘆く。

中古機ビジネスの戦略は「買い」が中心に

　このイエローページは「うります＆かいます」がタイトルになっているが、最近の傾向は「うります」よりむしろ「かいます」のほうが増えている。中古機業者の意識も既に「かいます」が中心になっており、いかに商品を確保するかが中古機ビジネスのポイントとなっている。各中古機業者は他社よりも買取価格を上げることで、なんとか商品確保しょうとしているが、最近では千円程度の差でも他社に商品が行ってしまうことさえある。

　いかに「早く」「安く」確保するかであるが、その「安く」、つまり中古機商品の値付けがデリケートなのである。かつては多少アバウトな値付けであってもオペレーターも大様な態度で対応していた。それが今ではオペレーターは千円の差に敏感に反応するまでになってきている。不景気による業界の低迷が背景にあるのは確かだが、業界の若返りでビジネスライクになってきていることも考えられる。

　従来からある人と人との結びつきもまだまだ多くあるが、これからは企業と企業の取引に変化していくのではないか。むしろそのほうが多くなるだろう。そうした中で「かいます」を中心にした中古機ビジネスの戦略が必要となってくる。ただ単に買取金額を他社よりも多少多く上乗せするだけのビジネスでは生き残れない。

　インターネットなど新しいビジネスツールの活用も視野に入れた戦略をたてる必要もあろう。しかし今まで中古機業者はロケーション現場の動向に関心は持っていたものの、それは値付け同様にアバウトなものであった。今後はどのようなビジネスツールで対応していくにせよ、このロケーション現場の動向に鈍感ではいかなる戦略も絵に書いた餅同様になってしまう。

　現在のオペレーターは先に述べたシール、スタンプ機のように微妙な客の反応をキャッチして設置機の出し入れや設置数の増減を計算している。今のオペレーターの最優先の仕事は「うり」時を逃さないことなのである。この微妙なロケーション現場の動向を中古機業者もオペレーター同様にキャッチしなければ、オペレーターの「うり」時をみすみす逃してしまうことになる。

　企業戦略に最新情報は不可欠である。この最新情報を入手するためにも、ロケーション現場と中古機業者の距離を今以上に縮めていく努力がいる。この距離の長短が中古機ビジネスの戦略の極めて重要な鍵となるはずだ。

　今期はブームを生んだシール、スタンプ機に動きがあり、ブームの終焉を予感させた。下落幅も大きく来期に不安を抱かせる動きであった。その反面、海外マーケットへの進出が決定され、今後は世界規模での販売が予定されている。

　もし仮に海外でブームにでもなれば国内でも再びブーム化する可能性もないことはない。「うり」時を逃がしてはだめだが、「うり」急ぎもまたマイナスであろう。

　またクレーン、プライズ機の再人気も違法行為を背景にしたものである。クレーン機やプライズ機そのものには罪はないが、やがてこれもまたマイナスとなって跳ね返ってくることになる。

見つめているのは

「信頼」です

メダルゲームの基板買取ならネクストにお任せ下さい。
他社に負けない買取価格をお約束します。

高く買います

〈麻雀〉
★SEL雀ⅠⅡ　聖龍伝説
★宇宙の神秘　大中華圏
★東洋の神秘　世界の神秘
★麻雀リーチⅡ　雷神牌
★ジャンピューター　天神牌

〈花札〉
★華かんざし　華天国　華陽炎
★華五光　華銀河

〈8ライン〉
★チェリーマスター
★トニックペアチャンス
★キューティラインリミテッド
★エルドラード　ジングルベル
★チェリーⅣ　チェリーⅢ

チェリーⅣからチェリーⅤに基板交換　¥25,000!!

有限会社 ネクスト
〒556 大阪市浪速区日本橋5丁目2−9
TEL (06) 645−0210　FAX (06) 644−0040
振込み銀行　あさひ銀行　大阪恵美須支店　当座　503066　有限会社ネクスト

どこよりも、確かに、
高く、買います

お気軽にお電話下さい。最新の買取価格をお知らせします。

下記商品は特に高価買取致します

タイムクライシス(DX)
バーチャコップ(DX)
ガンブレード(DX)
マンクスTT(TWIN)
デイトナUSA(TWIN　DX)
セガラリー・チャンピオンシップ
(TWIN　DX)

㈱タイガー商事

〒538 大阪市鶴見区今津中1－7－12

☎06(962)9425(代)
FAX06(962)4556

●振込先　近畿銀行放出支店 普通 279271 ㈱タイガー商事

うります＆かいます

●かいます
◎バーチャレーシング（ＤＸ）
◎バーチャレーシング（ＴＷＩＮ）
◎ラッドモビール
◎アウトランナーズ
◎スーパーチェイス
◎ファイナルラップ（ＳＤ）
◎ファイナルラップ（ＤＸ）
◎グランプリスター
◎Ｆ１エキゾーストノート
◎ウイニングラン（ＤＸ）
◎アウトラン（ＤＸ）
◎パワードリフト（ＤＸ）
◎アフターバーナー（ＳＤ）
◎アフターバーナー（ＤＸ）
◎シスコヒート（ＤＸ）
◎ビッグラン（ＤＸ）
◎スズカ８アワーズ（ＳＤ）
◎スズカ８アワーズ（ＤＸ）
◎フォートラックス（ＤＸ）
◎スタジアムクロス
◎パワーホイールズ
◎レールチェイス
◎Ｇ−ＬＯＣ（ＤＸ）
◎ストライクファイター
◎スターブレード
◎リッジレーサー（ＳＤ）
◎リッジレーサー（ＤＸ）
◎ターミネーター２
◎ゴーリーゴースト
◎オペレーションウルフ
◎スティールガンナー
◎レーザーゴースト
◎リーサルエンフォーサーズ
◎Ｓ．Ｓ．Ｂ
◎サンダーブレード
◎ノックダウン
◎エアーホッケー
◎エキサイティングスピードホッケー
◎ＵＦＯキャッチャーミニ
◎ニューＵＦＯキャッチャー
◎ムーンキャッスル
◎スウィートランド
◎ニュー・スウィートランド
◎ドリームタウン
◎スーパーエレファント
◎カプセルゴルフ
◎ミスターバットマン
◎アームチャンプス
◎ニューアストロシティー
◎アストロシティー
◎ニューＵＦＯキャッチャー
◎バーサイシティー
◎ＵＦＯキャッチャーミニ
◎レイブレーサー（ＤＸ　ＴＷＩＮ）
◎マンクスＴＴ
◎ワインディングヒート
◎デイトナＵＳＡ（ＤＸ　ＴＷＩＮ）
◎インディ５００（ＤＸ　ＴＷＩＮ）
◎セガラリー・チャンピオンシップ
（ＤＸ　ＴＷＩＮ）
◎エースドライバー（ＴＷＩＮ）
◎Ｆ１スーパーラップ
◎首都高レッドゾーン
◎アウトラン（ＳＤ）
◎ターボアウトラン（ＳＤ）
◎Ｓ．Ｃ，Ｉ
◎チェイスＨＱ
◎サイバーサイクルズ（ＤＸ　ＳＤ）
◎ＧＰライダー
◎スーパーハングオン
◎エアーコンバット２２（ＤＸ）
◎ウイングウォー
◎サイバーコマンド（ＤＸ　ＳＤ）
◎サイバースレッド
◎ガンバロン（ＤＸ）
◎タイムクライシス（ＳＤ）
◎ガンブレードＮＹ
◎バーチャコップ２（ＰＳ）
◎リーサルエンフォーサーズⅡ
◎シュータウェイⅡ
◎ワニワニパニック
◎メガロ５０
◎スピードバスケット
◎キッチンブレイク
◎スタジアムクロス
◎バーチャファイター（２ｏｎ２）
◎エアロシティー
◎ウエスタンドリーム
◎ドリームタウン
◎ジャンボツイン
◎チャンピオンキック
◎ロイヤルアスコット
◎ビンゴパーティ
◎スピードホッケー
◎鉄拳
◎鉄拳２
◎鉄拳３
◎リアルバウト餓狼伝説スペシャル
◎ザ・キング・オブ・ファイターズ’95
◎ソウルエッジ
◎ぷよぷよ
◎ぷよぷよ通
◎ときめきメモリアル
対戦ぱずるだま
◎ツインビーヤッホー
◎マーヴルスーパーヒーローズ
◎１９ＸＸ
◎Ｓファイターゼロ
◎ヴァンパイアハンター
◎ファイティングバイパーズ
◎Ｘ−ＭＥＮ
◎雷電
◎雷電ＤＸ
◎ライデンファイターズ
◎上海Ⅲ
◎スーパー上海
◎ファイナルアーチ
◎Ｇ．Ｉ．ジョー
◎Ｘ−ＭＥＮｖｓＳファイター
◎アラビアンファイト
◎アンダーカバーコップス
◎ウルトラ警備隊
◎ウォーザード
◎エイリアンＶＳプレデター
◎ガンネイル
◎グリッドシーカー
◎子育てクイズマイエンジェル２
◎サイキックフォース
◎サムライスピリッツ天草降臨
◎ジオストーム
◎スターグラディエーター
◎ＳファイターＺＥＲＯ２
◎セクシーパロディウス
◎ゼビウス３Ｄ／Ｇ
◎ソウルエッジ１、ＶｅｒＢ
◎ソニックザファイターズ
◎ソルディバイド
◎ダイナマイト刑事
◎タンクフォース
◎ダンジョンズ＆ドラゴンズ
◎ダンジョンズ＆ドラゴンズ
シャドーオーバーミスタラ
◎ダンシングアイ
◎デカスリート
◎デッドオアアライブ
◎ドラゴンボールＺ２
◎ドラグーンマイト
◎ニンジャマスターズ
◎バトルサーキット
◎バイパーフェイズワン
◎バトルガレッガ
◎ファイティングバイパーズ
◎マーシャルチャンピオン
◎マーヴルスーパーヒーローズ
◎マジンガーＺ
◎メタモルフィックフォース
◎メタルスラッグ

㈱タイガー商事
大阪市鶴見区今津中１−７−１２
ＴＥＬ．０６（９６２）９４２５
ＦＡＸ．０６（９６２）４５５６

もっと広がる情報ページ
◆
うります&かいます

●うります
◎ワールドダービー
◎ロイヤルアスコット
◎ロイヤルアスコットスペシャル
◎ビンゴパーティー
◎スーパーダイスクラップス
◎ロイヤルクラブ
◎デザートタンク
◎ジョイフルカード　６人用
◎ブラックジャック　５人用
◎アルペンレーサー
◎ラウンドスロット
◎ドローポーカー
◎ローリングパニック
◎ニューラッキーツイン
◎ＥＪ－ＤＤ
◎ＪＷ－ＤＤ
◎マジックサーカス
◎ニューペニーホール
◎スーパーアクシス
◎スカイターゲット
◎トリオデビンゴ
◎デイトナＵＳＡ（ＴＷＩＮ）
◎リッジレーサー（ＴＷＩＮ）
◎アウトランナー（ＴＷＩＮ）
◎ジュラシック・パーク
◎カリビアンブルー
◎バーチャファイター３（メガロ410）
◎キャプテンソディアック
◎キャプテンフラッグ
◎アルペンサーファー
◎アストロシティー
◎ファイナルラップＲ（ＴＷＩＮ）
◎ワールドサッカー
◎セガラリー・チャンピオンシップ（ＤＸ）
◎インディ５００
◎スカッドハンマー
◎スキースーパーＧ
◎パタンパニック
◎パクスクランブル
◎ヒルクライマー
◎貸出機ＤＰ－１５－１
◎両替機ＤＰ－１３－１
◎アームチャンプ２
◎リーサルエンフォーサーズ
◎スピードサッカー
◎レイブレーサー
◎プロップサイクル
◎ちびパチフィーバー
◎ＳＲ－Ⅱ
◎スーパーカップ
◎タイムクライシス
◎ワールドカップＰＫ
◎リアルパンチャー
◎ジャンボツイン
◎ＳＸ－１　６人用
◎ダービーディ　６人用
◎クリスタルダービー　10人用
◎マジックサーカス　６人用
◎Ｄ－３ボス
◎高額両替機　ＥＲ－２０
◎ダイスポーカー
◎スーパーチェイス
◎スティルガンナー２
◎スピードホッケー
◎マンクスＴＴ
◎ハイパーディスクタイフー
◎M3001、M3002、M3003、M3004
◎バーチャロン（バーサス）
◎ニューＵＦＯキャッチャー
◎エキサイティングボートレース
◎ビンゴサーカス

㈱観世
東京都品川区上大崎２-１３-４５
日興パレスグリーンビュー白金５０１号
ＴＥＬ.０３（５４２０）０５７１
ＦＡＸ.０３（５４２０）０７４０

Automatic Machine Consultation
KANZE

基本構想からレジャー経営戦略、立案までお客様本位のきめ細かい協力関係を展開します
KANZEは必ず利益を生む企業体です

不況対応のサービス構築のための投資が官民とも活発化しています。レジャー産業の拡張増強が進行するなか、遊べば学べるの格言通りＫＡＮＺＥはユーザーのニーズに応えるため日夜まい進しており市場調査、レジャー施設立地調査、管理運営、機器のリース等、お客様に沿ったサービスを提供いたします。

取扱い商品郡
レジャー機器娯楽施設
Petatto にがろ～
大型シミュレーター
中古ゲーム機
通信カラオケシステム
CCTVシステム

総代理店
日本ビクター㈱/㈱NEWジャトレ
㈱九娯貿易

レジャーの総合商社
株式会社 カンゼ　特機事業部　レジャーシステム営業部
フリーダイヤル:0120-78-2135
〒141 東京都品川区上大崎2-13-45-501
TEL03(5420)0571
FAX03(5420)0740

もっと広がる情報ページ

うります&かいます

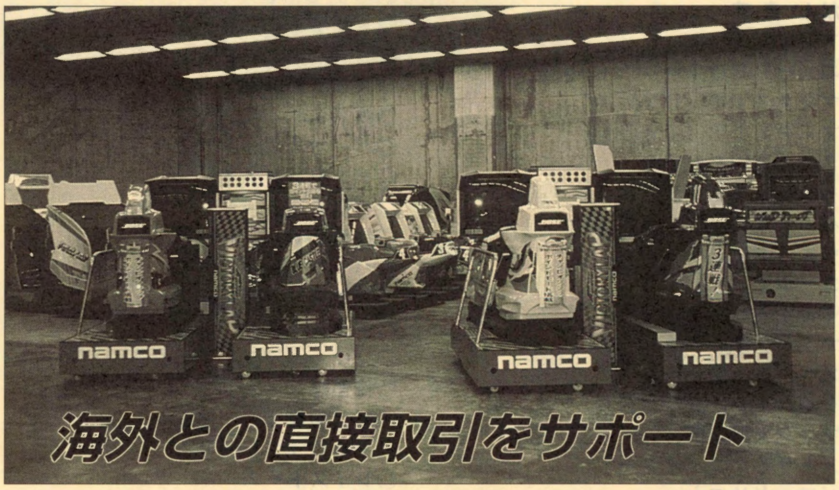
●うります

◎ニューアストロシティー
◎アストロシティー
◎ニューＵＦＯキャッチャー
◎バーサイシティー
◎ニューＵＦＯミニ
◎レイブレーサー（ＤＸ）
◎レイブレーサー
（ＴＷＩＮ）
◎マンクスＴＴ
◎ワインディングヒート
◎デイトナＵＳＡ
（ＤＸ　ＴＷＩＮ）
◎インディ５００
（ＤＸ　ＴＷＩＮ）
◎セガラリー・チャンピオンシップ
（ＤＸ　ＴＷＩＮ）
◎エースドライバー
（ＴＷＩＮ）
◎バーチャレーシング
（ＴＷＩＮ）
◎Ｆ１スーパーラップ
◎ファイナルラップＲ（ＳＤ）
◎グランプリスターⅡ
◎首都高レッドゾーン
◎アウトラン（ＳＤ）
◎ターボアウトラン（ＳＤ）
◎Ｓ．Ｃ，Ｉ
◎チェイスＨＱ
◎サイバーサイクルズ
（ＤＸ　ＳＤ）
◎ＧＰライダー
◎スズカ８アワーズ
（ＤＸ　ＳＤ）
◎スーパーハングオン
◎ハングオン（ＤＸ）
◎エアーコンバット２２（ＤＸ）
◎ウイングウォー
◎サイバーコマンド
（ＤＸ　ＳＤ）
◎サイバースレッド
◎ガンバロン（ＤＸ）
◎タイムクライシス（ＳＤ）
◎ガンブレードＮＹ
◎バーチャコップ２（ＰＳ）
◎リーサルエンフォーサーズⅡ
◎シュータウェイⅡ
◎ワニワニパニック
◎メガロ５０
◎スピードバスケット（２Ｐ）
◎キッチンブレイク
◎スタジアムクロス
（ＴＷＩＮ）
◎バーチャレーシング（ＤＸ）
◎バーチャファイター（２ｏｎ２）
◎各種スロット
◎各種パチンコ
◎ウゴウゴルーボー
◎各種メダル
◎各種メダル機
◎ＵＦＯミニ
◎グローリー両替機
◎エアロシティー
◎キャンディ２６
◎ウエスタンドリーム
◎ドリームタウン
◎ジャンボツイン
◎チャンピオンキック
◎ロイヤルアスコット
◎ビンゴパーティ
◎スピードホッケー
◎鉄拳
◎鉄拳２
◎リアルバウト餓狼伝説

㈲関西電子
大阪府門真市本町４３－６
ＴＥＬ.０６（９０２）９７４０
ＦＡＸ.０６（９０２）９７４６

海外取引のエキスパート
世界のアミューズメント情報発信！
－より満足の得られる仕事をサポート致します－

オペレーターの方に代わって
注文から買付・売買など
海外向けの様々な業務
全てを代行致します。



今、海外で求められている製品
世界各国の新製品など
ワールドワイドな情報を
リアルタイムでご提供致します。

ビッグサイトへ車で3分！

倉庫内事務所
倉庫スペース有
ショールームがございます

有限会社 **ザ・ツインズ**
〒135 東京都江東区青海2-31-2
青海流通センター1号 倉庫棟3F

The Twins Corporation
AOMI RYUTSUU CENTER
NO.1,3F AOUMI 2-31-2
KOUTOU-KU, TOKYO 135 JAPAN

TEL 03-3529-0755(代) FAX 03-3529-0766

●うります
◎マンクスTT（TWIN）
◎プロップサイクル（DX）
◎バーチャレーシング（TWIN）
◎バーサスシティー
◎ニューアストロシティー
◎エアロシティー
◎ジュエリーゴールド
◎プレッシャーキャッスルⅡ
◎ロイヤルアスコット
◎プロハンター
◎インディ500（DX）
◎セガラリー・チャピオンシップ（TWIN）
◎ジェットウェーブ（DX）
◎GTI CLUB（DX）
◎エースドライバー・ビクトリーラップ
◎ワインディングヒート（DX）
◎アルペンサーファー（DX）
◎グランプリスターⅠ
◎ショーレビュー
◎ビンゴサーカス
◎ニューUFOキャッチャー
◎サーカスサーカス
◎エイリアン3ザガン
◎スターウォーズ（DX）
◎シュータウェイⅡ
◎スタジアムクロス
◎アウトランナーズ（TWIN）
◎ニューペニーフォール
◎カニカニパニック
◎キャプテンフラッグ
◎子供用メダル機多数（特価）
◎子供用乗り物多数（特価）

●かいます
◎アクアジェット
◎ニューUFOキャッチャー
◎マンクスTT（DX）
◎マンクスTT（TWIN）
◎ターミネーター2
◎バーチャコップ2（SD）
◎バーチャコップ2（DX）
◎ウエスタンドリーム
◎ゴールデンウェーブ
◎ミルキーウェイ
◎マジックサーカス
◎スペースカプセル
◎タイムクライシス（SD）
◎プリント倶楽部
◎ストライクファイター
◎パワードリフト
◎ラインオブファイヤー
◎レーザーゴースト
◎アフターバーナー（DX）
◎エアーコンバット（DX）
◎ガンブレードNY（DX）
◎G－LOC（DX）
◎GPライダー（DX）
◎ヘロヘロサーカス
◎オペレーションウルフ3
◎アウトラン（DX）
◎アウトランナーズ
◎パワードリフト
◎ラッドモビール（DX）
◎ザウルスキャノン
◎デイトナUSA（TWIN）
◎スカイターゲット（DX）
◎スペースカプセル
◎サイバーサイクルズ（SD DX）
◎スズカ8アワーズ2（SD）
◎スズカ8アワーズ2（DX）
◎ドリームサーキット
◎どうぶつグランプリ
◎スーパーつりっ子ペン太
◎ゴーゴーマリオサーキット
◎タイムクライシス（DX）
◎デイトナUSA（DX）

㈱マイクロジャパンシステム
東京都杉並区阿佐ケ谷南3－1
TEL.03(3220)2443
FAX.03(3220)2508

●かいます
◎X－MENVS.Sファイター
◎19XX
◎ヴァンパイアセイバー
◎SファイターZERO2ALPHA
◎ダンジョンズ&ドラゴンズ ジャドーオーバーミスタラ
◎パズルボブル3
◎上海万里の長城
◎パワードギア
◎SファイターEX
◎SファイターEXPLUS
◎スラムダンク2
◎鉄拳3
◎バーサスネットサッカー
◎ダンシングアイ
◎将棋の達人
◎鉄拳2VerB
◎バトルサーキット
◎ST－Vマザーボード
◎デカスリート
◎ソウルエッジVerB
◎首領蜂
◎怒首領蜂
◎ギャロップレーサー
◎レイストーム
◎リアルバウト餓狼伝説SP
◎ティンクルスタースプライツ
◎マクロスプラス
◎ストライカーズ1945
◎ファイナルロマンスR
◎雷電DX
◎ライデンファイターズ
◎世界の神秘
◎東洋の神秘
◎宇宙の神秘

㈱ビーアンドエフ
東京都世田谷区船橋1-13-19
TEL.03(3427)1239
FAX.03(3427)9400

★うります&かいますの締切は毎月5日です。
下記へFAXでお送り下さい。
FAX06-834-4839
締切日の5日を過ぎると掲載できない場合があります。ご注意下さい。

●うります
◎バーチャファイター3
◎ジャンボツインDX
◎UFOキャッチャーミニ
◎スピードバスケット
◎エアロ筐体
◎MVS－U4
◎ドラゴンフィーバー各種
◎各種スロット
◎キャプテンフラッグ
◎ころころぽん
◎ウゴウゴラバー
◎ザ・ファイト
◎ココロシー2
◎ラビリンスキューブ
◎ストライカー
◎ウォーリーの愛を押せ（占い機）
◎ボタン早押し選手権
◎ダムダムダンク（ポスター払出）
◎アームスキル
◎マスコットランド

●かいます
◎中古機・基板等の在庫をFAXでお知らせ下さい。

バックフラン
大阪市東成区大今里南1-5-18-703
TEL.06(972)0917
FAX.06(972)5397

もっと広がる情報ページ

うります＆かいます

●うります ●かいます
◎G．I．ジョー
◎X－MEN
◎X－MENvsSファイター
◎アラビアンファイト
◎アンダーカバーコップス
◎ウルトラ警備隊
◎ウォーザード
◎エイリアンVSプレデター
◎ガンネイル
◎グリッドシーカー
◎ゴールデンアックス２（４P）
◎子育てクイズマイエンジェル２
◎サイキックフォース
◎サムライスピリッツ天草降臨
◎ジオストーム
◎ジャッキーチェン１、２
◎スターグラディエーター
◎SファイターZERO２
◎SファイターEX、Ⅲ
◎セクシーパロディウス
◎ゼビウス３D／G
◎ソウルエッジ1、VerB
◎ソニックザファイターズ
◎ソルディバイド
◎ダイナマイト刑事
◎ダブルドラゴン（SNK）
◎タンクフォース
◎ダンジョンズ＆ドラゴンズ
◎ダンジョンズ＆ドラゴンズ
シャドーオーバーミスタラ
◎ダンシングアイ
◎デカスリート
◎デッドオアアライブ
◎ドラゴンボールZ２
◎ドラグーンマイト
◎ニンジャマスターズ
◎バトルサーキット
◎バーチャファイター2.1.0
◎バーチャファイター３
◎バイパーフェイズワン
◎バトルガレッガ
◎ファイティングバイパーズ
◎マーシャルチャンピオン
◎マーヴルスーパーヒーローズ
◎マジンガーZ
◎メタモルフィックフォース
◎メタルスラッグ
◎ナイトスラッシャーズ
◎ライトブリンガー
◎ラストブロンクス
◎リアルバウト餓狼伝説
◎リアルバウト餓狼伝説S
◎わくわく７
◎海底大戦争
◎豪血寺一族Ⅱ
◎豪血寺外伝最強伝説
◎極上パロディウス
◎戦国ブレード
◎首領蜂
◎銃弾嵐
◎闘姫伝承
◎蒼穹紅蓮隊
◎大江戸ファイト
◎鉄拳シリーズ
◎雷神魔傀
◎上海万里の長城
◎雷電１、２、DX
◎ライデンファイター
◎ナムコシステムⅠなんでも
高価買取

エコール㈱
東京都板橋区氷川町１-１６
氷川ビル７F
TEL.03(5248)3132
FAX.03(5248)3225

INTERNETで情報提供中◆◆◆http://www.st.rim.or.jp/~echoll/index.html

最新の基板から古い基板まで
1枚でも買い取りOK!
中古基板 売! 買!
各社新製品も割安にて販売中!
パソコン、プリンター、各種ソフトウェア格安で販売しております。

USED P.C. BOARD.
Please FAX to us
what you want.

エコール株式会社
ECHOLL Inc.
〒173
東京都板橋区氷川町1-16
氷川ビル7F

TEL 03-5248-3132
(+81-3-5248-3132)
FAX 03-5248-3225
(+81-3-5248-3225)
E-mail⇨mailbox@echoll.co.jp

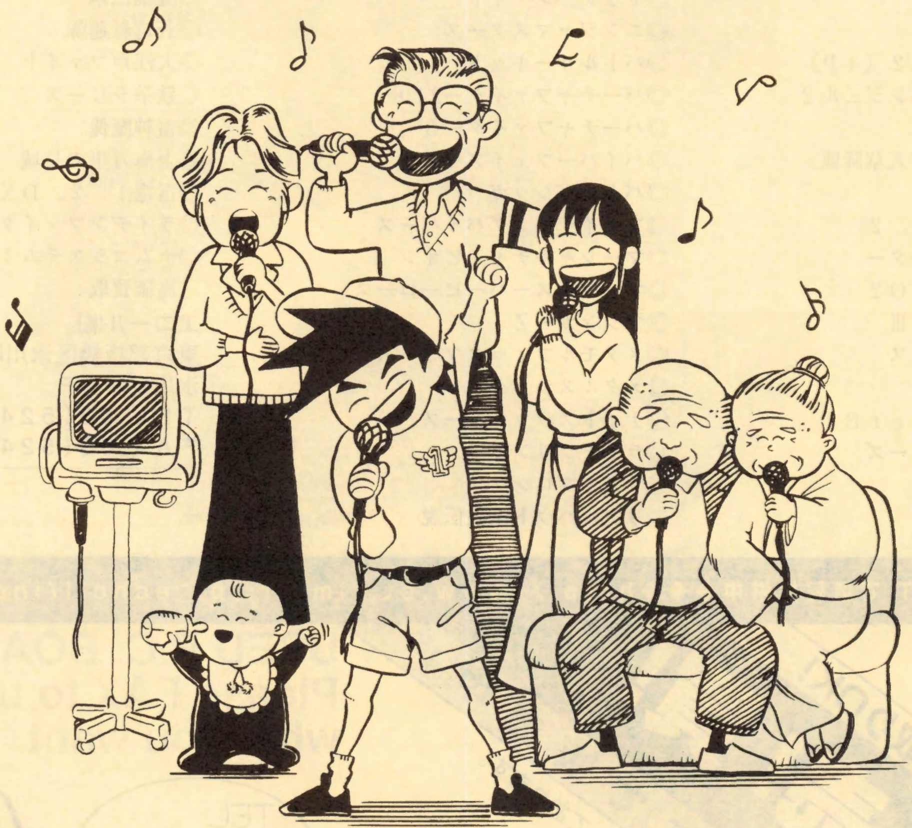
買賣不拘
請来電商談 中文OK

「インターネット・パソコンを使いたいが、よくわからない」という法人・個人の方、親切にご指導いたします。お気軽にお電話ください。

【遵法営業・健全営業は、業界発展の必須条件】

子供たちは遊びを通じてルールを学ぶ

——カラオケビジネスを育てよう——



■カラオケビジネスは、広く老若男女に歌うよろこびと楽しみを提供する素晴らしいビジネス。大切に育てていきたいものです ■社会生活がそうである様に、どんなビジネスにも、どんな遊びにもルールがあり、特に子供たちは遊びを通じて社会生活のルールを学んでいくものです ■青少年の顧客に対しては、適正な営業時間の設定、喫煙の禁止、酒類の提供・持込みの禁止等、遵法営業・健全営業を旨とすることで、一層の繁栄・発展を期しましょう。

(月刊コインジャーナル)

うります&かいます

●かいます
◎アウトランナーズ
◎アストロシティ
◎アルペンレーサー
◎アルペンサーファー
◎アンダーファイアー
◎インディ500（TWIN）
◎ウイングウォー
◎Ｆ１スーパーラップ
◎Ｆ１エキゾーストノート
◎エイリアン３ザ・ガン
◎ガンバレット
◎ゴールデンヘキサ
◎コンビニキャッチャー
◎サイバーサイクルズ（SD）
◎ジャンボツイン（DX）
◎スウィートランド２
◎スーパーチェイス
◎スーパーメガロ２
◎スカイターゲット（DX）
◎セガラリー・チャンピオンシップ（DX）
◎セガラリー・チャンピオンシップ（TWIN）
◎タイムクライシス（DX）
◎タイムクライシス（SD）
◎ダートダッシュ（DX）
◎デイトナUSA（DX）
◎デイトナUSA（TWIN）
◎ニューUFOキャッチャー
◎ニュー・スウィートランド
◎バーチャコップ２（DX）
◎バーチャコップ２（S）
◎バーチャレーシング（TWIN）
◎バーサスシティ
◎ヘキサプレジデント
◎プリティーカーニバル
◎プリティープレゼント
◎マンクスTT（TWIN）
◎ミッドナイトラン（TWIN）
◎ラッキー&ワイルド
◎ラッドモビール（DX）
◎リアルパンチャー
◎リーサルエンフォーサーズⅡ
◎リッジレーサー２
◎レイブレーサー（TWIN）
◎レールチェイス２（DX）
◎レーザーゴースト
◎ラッキーホルダー
◎ワイルドパイロット
◎ワインディングヒート
◎ガンブレードNY（DX）
◎ガンブレードNY（SD）
◎スポーツフィッシング２
◎その他各種大型機ゲーム
現金高価買取致します。
TEL、FAXにてお問合せ下さい。

㈲キッズ
東京都品川区西五反田6-2-10-1F
TEL.03（5434）1492
FAX.03（5434）1491

★うります&かいますの締切は毎月5日です。下記へFAXでお送り下さい。
FAX06-834-4839
締切日の５日を過ぎると掲載できない場合があります。ご注意下さい。

BUY & SELL

今月の高価買取機種
●デイトナUSA DX/TWIN
●セガラリー　DX/TWIN
●ガンブレードNY SD/DX
●タイムクライシス SD/DX
●ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド
社員募集中
担当中嶋
Kids 有限会社キッズ
〒141　東京都品川区西五反田6-2-10-1F
TEL03-5434-1492㈹ FAX03-5434-1491

●うります
◎各種ビデオ大型機械
◎各種メダル大型機
◎各種基板ソフト
◎各種フリッパー
◎各種ビデオ筐体

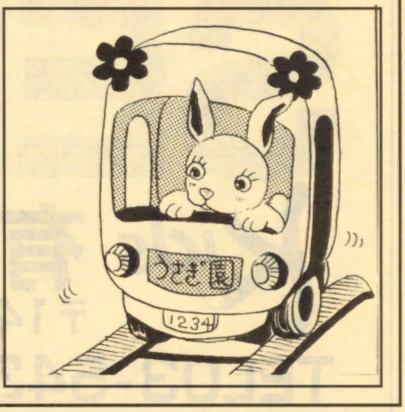
●かいます
◎アウトランナーズ（TWIN）
◎スーパーチェイス
◎チェイスボンバーズ
◎ラッドモビール（DX）
◎ウイニングラン（DX）
◎サイバーサイクルズ（SD DX）
◎デイトナUSA（DX　TWIN）
◎セガラリー・チャンピオンシップ（DX　TWIN）
◎エースドライバー（SD　DX）
◎リッジレーサー2（SD　DX）
◎レイブレーサー（SD　DX　TWIN）
◎ジュラシック・パーク
◎ストライクファイター（DX）
◎G－LOC
◎ラインオブファイヤー
◎メタルフォーク
◎デザートタンク
◎スズカ8アワーズ2（SD　DX）
◎GPライダー（TWIN）
◎ミッドナイトラン（DX　TWIN）
◎インディ500（DX　TWIN）
◎ABコップ
◎WGP（DX）
◎フォートトラックス（DX）
◎スタジアムクロス
◎バーチャコップ（DX　P）
◎バーチャコップ2
◎ターミネーター2
◎ガンバレット（SD　DX）
◎スティールガンナー
◎レーザーゴースト
◎スペースガン
◎エイリアン3ザガン
◎ブラックジャック（アイレム／セガ）
◎ビンゴパーティ
◎ビンゴサーカス
◎ロイヤルアスコット
◎ワールドダービー
◎ダービーディ
◎ダービーMKⅢ　C－15
◎どうぶつグランプリ
◎ウエスタンドリーム
◎サーカスサーカス
◎ドリームサーキット
◎ホワットイフ
◎ジョーカーズワイルド
◎HRIM／ハーフメダル
◎メダル・コトブキ筐体
◎メダル・フロンティア筐体
◎メダル・ジャレコ筐体
◎メガロ50筐体
◎エアロシティ筐体
◎ポニー40筐体
◎ドリームキャッチャー
◎フェアリーキャッスル
◎ニューUFOキャッチャー（2P）
◎ニューUFOキャッチャー（ミニ）
◎ネオカーニバル（SP　ミニ）
◎ジャンボビーバー（6P　4P）
◎ハッピーベル
◎ジャンボツイン
◎ジャンボヘキサ
◎ニュー・スウィートランド
◎ドリームタウン
◎ポニーMKⅣ筐体
◎アストロシティ筐体
◎シュータウェイⅡ
◎エアーホッケー
◎ハイパーディスコタイフーン

㈱アーク
埼玉県川口市芝樋ノ爪1-7-55
TEL.048(268)2868
FAX.148(262)1067

●うります
◎ビックパトカー
◎ファンシーゴーランド
◎ファミリーカラオケ
◎チックタック
◎ハンバーガー屋さん
◎かんかんぽっぽ
◎消防車
◎ファミリータクシー
◎わくわくアンパンマン
◎二階バス
◎スーパーポルシェ
◎ミニメリー
◎SL38
◎いけいけ「セーラームーン」

㈱娯研
千葉県松戸市栄町西2-890
TEL.0473(62)3214
FAX.0473(62)9350

★うります&かいますの締切は毎月5日です。下記へFAXでお送り下さい。
FAX06-834-4839
締切日の5日を過ぎると掲載できない場合があります。ご注意下さい。

うります！
かいます！
●定置式乗物
●バッテリーカー
●子供向けゲーム機
●その他遊園施設
新品、中古
取り扱い


株式会社 娯研
GOKEN
〒271 千葉県松戸市栄町西2−890
TEL.047(362)3214 FAX.047(363)9350
AMUSEMENT MINDED PEOPLE

●かいます
◎スカッドレース（DX　TWIN）
◎GTIクラブ（DX　TWIN）
◎デイトナUSA（DX　TWIN）
◎セガラリー・チャンピオンシップ（DX　TWIN）
◎ワインディングヒート（TWIN）
◎ミッドナイトラン（TWIN）
◎レイブレーサー（DX　TWIN）
◎インディ500（DX　TWIN）
◎スーパーモナコGP（TWIN）
◎ダートダッシュ（SD　DX）
◎アウトランナーズ（TWIN）
◎ラッドラリー（TWIN）
◎バーチャレーシング（TWIN）
◎スーパーモナコGP（TWIN）
◎F1スーパーラップ（TWIN）
◎ラッドモビール（DX）
◎パワードリフト（DX）
◎サイバーサイクルズ（SD　DX）
◎スズカ8アワーズ2（SD　DX）
◎マンクスTT（DX　TWIN）
◎スタジアムクロス
◎GPライダー（DX）
◎ウイングウォー
◎ニュー・スウィートランド
◎ニューUFOキャッチャー
◎ラッキーホルダー
◎アルペンレーサー
◎アルペンサーファー
◎アクアジェット
◎スーパーG
◎タイムクライシス（SDンDX）
◎バーチャコップ2（SD　DX）
◎ガンブレードNY（SD　DX）
◎エイリアン3ザガン
◎アンダーファイアー
◎オペレーションウルフ
◎ラインオブファイヤー
◎レーザーゴースト
◎リーサルエンフォーサーズⅡ
◎ターミネーター2
◎ガンバレット
◎スチールガンナー
◎レールチェイス2（DX）
◎スポーツフィッシング2
◎トーキョーウォーズ（SD　DX）
◎スーパーメガロ
◎スーパーメガロ2
◎メガロ50
◎バーサスシティー
◎ニューアストロシティー
◎ガン、ドライブ、超高値にて！
一括購入大歓迎！

●うります
◎セガラリー・チャンピオンシップ（TWIN）
◎GTIクラブ（TWIN）
◎バーサスシティー
◎スーパーメガロ2
◎プリント倶楽部2
◎ネオプリント
◎なんでもシール委員会
◎プリダムⅡ
◎ジョイスタンド
◎スパークチャレンジ
◎チャンピオンキック
◎ニューUFOキャッチャー
◎ラブリーキャッチャー
◎ビンゴサーカス
◎レイズアップ
◎ワールドダービー
◎カリビアンプール
◎カーニバル機　各種

㈱亜土電子工業
東京都千代田区外神田2-18-10
TEL.03(3257)2620
FAX.03(3257)1579

中古ゲーム機
売ります！
買います！
USED
MACHINE
BUY
&
SALE

トータルアミューズメントサービス
ADO
社員募集中!!
（メカニック・経験不問）

お気軽にお問い合わせください！
即値付け、ご回答いたします。
豊富な在庫から、即デリバリー！
倉庫（都内）で、現物を見て選べます。

迅速丁寧なサービスが私達の誇りです。
世界各国でのロケ展開による豊富なノウハウと誠実な対応で、お客様のニーズにお答えします。

安心と信頼の株式店頭公開企業
株式会社 亜土電子工業
第4営業本部
東京都千代田区外神田2－18－10
TEL 03－3257－2620
FAX03－3257－1579

K SYSTEM

各種新商品

中古、ぬいぐるみ、パーツ、モニター修理
どんなことでもお気軽にお問い合わせ下さい。

大型機
各種基板

Don't miss!
Recommended information.
FAX Service
for latest weekly stock list
and orders,
please contact….

高く買います。

安く売ります。

敬候来電賜教、
随時為您服務
毎週傳真最新在庫資料。

今月の高価買取り商品

- アクアジェット
- ワインディングヒート
- ニューUFOキャッチャー
- UFOキャッチャーミニ
- スーパーメガロ2

オススメ情報!!

ご連絡下さい!!
毎週耳よりな情報を
FAX致します!!
(新商品、ぬいぐるみ、中古売買など)

正社員募集中! 担当 角田(ツノダ)

TEL 03-3554-1654
FAX 03-3554-1602

株式会社 ケイシステム

〒173 東京都板橋区
中丸町17−8

もっと広がる情報ページ

うります&かいます

●かいます
◎アウトラン
◎アウトランナーズ
◎アストロシティ
◎アフターバーナー
◎アルペンレーサー
◎アルペンサーファー
◎アンダーファイアー
◎インディ500
◎ウィングウォー
◎エースドライバー
◎F1スーパーラップ
◎F1エキゾーストノート
◎エイリアン3ザ・ガン
◎ガンバレット
◎クールライダーズ
◎グランプリスターⅡ
◎ゴールデンヘキサ
◎コンビニキャッチャー
◎サイバーサイクルズ
◎ジュラシック・パーク
◎GPライダー（DX）
◎ジャンボツインDX
◎G－LOC
◎スーパーチェイス
◎スーパーメガロ50
◎スーパーモナコGP
◎スカイターゲット
◎スズカ8アワーズ
◎スターブレード
◎セガラリー・チャンピオンシップ
◎タイムクライシス
◎ダートダッシュ
◎ターボアウトラン
◎ターミネーター2
◎チェイスボンバーズ
◎デイトナUSA
◎ドリームキャッチャー
◎ニュー・スウィートランド
◎ニューUFOキャッチャー
◎バーチャコップ1、2
◎バーチャレーシング
◎バーサスシティ
◎パワードリフト
◎パワーホイールズ
◎プロップサイクル
◎マンクスTT
◎ミッドナイトラン
◎ラッキー&ワイルド
◎ラッドモビール
◎リアルパンチャー
◎リーサルエンフォーサーズⅡ
◎リッジレーサー2
◎レイブレーサー
◎レイルチェイス1、2
◎レーザーゴースト
◎ラッキーホルダー
◎ワイルドパイロット
◎ワインディングヒート
◎鉄拳1、2
◎ファイティングバイパーズ
◎バーチャファイター2
◎バーチャストライカー
◎ストZERO1、2
◎雷電1、2、DX
◎マーヴルスーパーヒーローズ
◎チェリーボーナスⅣ
◎キューティライン
◎花五光
◎花天国
◎大中華圏
◎その他大型機、基板1枚でもお気軽にお問い合わせ下さい。（即値付け、即現金）

㈱ケイシステム
東京都板橋区中丸町17－8
TEL.03（3554）1654
FAX.03（3554）1602

SEGA

中古機すべて有ります!!

中古機販売国内最大

業者卸専門

激安!

セガ中古機のみ

売ります

買います

※セガ以外の中古機は扱っておりません。

品揃え豊富!! 御相談下さい!

KNT 北日本通信工業（株）

本社 〒962 福島県須賀川市横山町81 TEL0248-75-2877 FAX0248-75-2686

営業本部 TEL0248-75-2877㈹/0248-72-9151 FAX0248-75-2686

TRY CO.,LTD.

中古機器の楽園は外神田に、ある。

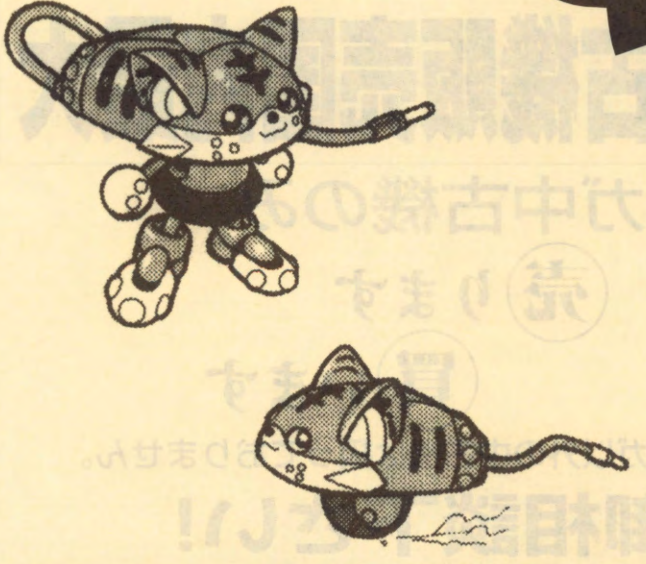
今月の高価買取商品!（6月現在）

ご来店持ち込みOK。身分証明書をご持参下さい。

- ●バーチャファイター3
- ●X-MEN VS. ストリートファイター
- ●ストリートファイターⅢ
- ●マーヴルスーパーヒーローズ
- ●エイリアン VS プレデター
- ●鉄拳3
- ●怒首領蜂
- ●D&D2
- ●ストリートファイターEX PLUS
- ●ライデンファイターズ
- ●ウォーザード
- ●ダンシングアイ
- ●バトルサーキット
- ●バトルガレッガ

（以上一例）

BUY & SELL



アストロシティ
ブラストシティ
買い取ります

（業者様の大量処分歓迎！）

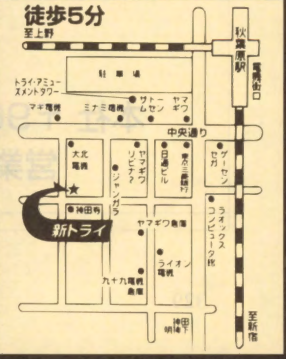
値付けします。お気軽にお問い合わせ下さい。

常時1000枚の在庫あり

(株)トライ

TEL 03-5295-0669
FAX 03-5295-1958

〒101 東京都千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2F



うります＆かいます

●うります
◎エアロシティー筐体
◎アストロシティー筐体
◎マドンナ筐体
◎ＭＶＳ－Ｕ４筐体
◎ＤＯＭＹ　Ｊｒ筐体
◎バーチャファイター２
◎バーチャロン
◎ファイティングバイパーズ
◎ＳファイターＺＥＲＯ２
◎Ｄ＆Ｄシャドーオーバーミスタラ
◎１９ＸＸ
◎闘神伝２
◎マーヴルスーパーヒーローズ
◎ＳファイターＺＥＲＯ
◎ヴァンパイアハンター
◎ＮＥＯＧＥＯマザー
◎神風拳
◎龍虎の拳外伝
◎リアルバウト飢狼伝説
◎サムライスピリッツ斬紅郎無双剣
◎ステークスウィナー
◎パルスター
◎ゴウカイザー
◎ザ･キング･オブ･ファイターズ'95
◎ゼビウス３Ｄ／Ｇ
◎ソウルエッジ
◎鉄拳
◎鉄拳２ＶｅｒＢ
◎ナムコクラシックコレクションVol 1
◎ナムコクラシックコレクションVol 2
◎セクシーパロディウス
◎沙羅曼蛇２
◎ときめきメモリアル対戦ぱずるだま
◎対戦ぱずるだま
◎ツインビーヤッホー
◎ぷよぷよ通
◎ぷよぷよ
◎テトリス
◎ファイナルアーチ
◎究極タイガーⅡ
◎パズルボブル２
◎ダライアス外伝
◎がんばれギンくん
◎バツグン（ショーＶｅｒ）
◎ゲーム天国
◎ストライカー１９４５
◎ボンバーマンワールド
◎ギャルズパニックＳＰ
◎上海Ⅱ
◎上海Ⅲ
◎スーパー上海
◎雷電ＤＸ
◎海底大戦争
◎対戦麻雀ファイナルロマンスＲ
◎対戦麻雀ファイナルロマンス２
◎スーパーリアル麻雀ＰⅢ
◎スーパーリアル麻雀ＰⅣ
◎スーパーリアル麻雀ＰＶ
◎スーパーマル禁版
◎プリティセーラー18禁
◎プリティセーラー２
◎セーラーウォーズ
◎ミサイルコマンド（Ｐ付）
◎ロストワールド（Ｐ付）
◎サイコソルジャー
◎エドワードランディ
◎ウルフファング
◎ザ・グレートラグタイムショー
◎ワルキューレの伝説
◎その他多数在庫有り

●かいます
◎エアロシティー筐体
◎アストロシティー筐体
◎ＭＶＳ－Ｕ４筐体
◎Ｑグランダム筐体
◎バーチャファイター２
◎ファイティングバイパーズ
◎デッドオアアライブ
◎バーチャロン
（以上引取に行きます）
◎Ｘ－ＭＥＮｖｓＳファイター
◎ＳファイターＺＥＲＯ２
◎Ｄ＆Ｄシャドーオーバーミスタラ
◎１９ＸＸ
◎闘神伝２
◎マーヴルスーパーヒーローズ
◎ＳファイターＺＥＲＯ
◎ヴァンパイアハンター
◎Ｓファイターザ・ムービー
◎サイバーボッツ
◎Ｘ－ＭＥＮ
◎パワードギア
◎スーパーマッスルボマー
◎ヴァンパイア
◎エイリアンＶＳプレデター
◎スーパーＳファイターⅡＸ
◎ダンジョンズ＆ドラゴンズ
◎スーパーＳファイター
◎ＣＰシステムマザー
◎リアルバウト餓狼伝説スペシャル
◎サムライスピリッツ天草降臨
◎リアルバウト餓狼伝説
◎サムライスピリッツ斬紅郎無双剣
◎ザ･キング･オブ･ファイターズ'95
◎超人学園ゴウカイザー
◎ステークスウィナー
◎パルスター
◎天外魔境真伝
◎オペレーションラグナロク
◎ソニックウイングス２
◎ビューポイント
◎ＡＳＯⅡ
◎上海Ⅱ
◎上海Ⅲ
◎上海万里の長城
◎究極戦隊ダダンダーン
◎ガイアポリス
◎ゼクセクス
◎ぷよぷよ通
◎テトリス
◎アンダーカバーコップス
◎野球格闘リーグマン
◎海底大戦争
◎蒼穹紅蓮隊
◎レイフォース
◎ライトブリンカー
◎グリッドシーカー
◎メタルブラック
◎グラディウスⅠ、Ⅱ、Ⅲ
◎サラマンダ
◎ライフフォース
◎ストライカー1945
◎バツグン
◎戦国エース
◎Ｆ／Ａ
◎雷電Ⅱ
◎雷電ＤＸ
◎スーチーパイスペシャル
◎プリティセーラー18禁
◎ロストワールド
◎イシターの復活
◎ドルアーガーの塔
◎ダーウイン4078
◎ピットフォールⅡ
◎侍
◎トランキライザーガン
◎ドラキュラハンター
◎スーパーロコモティブ
◎その他中古筐体、中古基板ジャンク基板現金買取りします。又現地にてその場で点検、査定及び支払いします。

㈱トライ
東京都千代田区外神田３-10-５
イサミヤ第３ビル２階
TEL.03（5295）0669
FAX.03（5295）1958

NEXT特別価格にご注目!!

売ります

（中古在庫）　当社より新製品をお買い上げのオペレーター様には別途サービスいたします。

- ●ストリートファイターIII
- ●ストリートファイターEXplus
- ●X-MEN VS ストリートファイター
- ●リアルバウト餓狼伝説スペシャル
- ●ティンクルスタースプライツ
- ●バトルサーキット

買います

(例)CPIIシステム¥24,000～
(ZERO他)
鉄拳３

※上記はほんの一例です。他商品についてはお気軽にお問い合せ下さい。

買います☞FAX(06-644-0040)して下さい。

当社より新製品をお買い上げのオペレーター様、特別下取りいたします。

- ●ヴァンパイアセイバー ……………………… 20,000円高にて
- ●マーヴルスーパーヒーローズ VS SF…… お問合わせ下さい

プリクラ・プリダム・三菱プリント用紙（新古）あります

有限会社 ネクスト

〒556 大阪市浪速区日本橋5丁目2−9
TEL (06) 645−0210　FAX (06) 644−0040
振込み銀行　あさひ銀行　大阪恵美須支店　当座　503066　有限会社ネクスト

もっと広がる情報ページ

うります&かいます

●うります
◎ストリートファイターEX
◎バーチャストライカー
◎サムライスピリッツ天草降臨
◎雷電2
◎ライデンファイターズ
◎鉄拳2
◎鉄拳2VerB
◎アウトゾーン
◎ヴァンパイアハンター
◎デッドオアアライブ
◎リアルバウト餓狼伝説S
◎X-MEN
◎極上パロディウス
◎パズルボブル
◎パズルボブル2
◎マッハブレイカーズ
◎ロックマン
◎フッリキー
◎ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
◎バツグン
◎豪血寺一族
◎風雲黙示録
◎得点王
◎ゼビウス
◎チョップリフター
◎グラディウスII
◎スプラッターハウス
◎アンダーカバーコップス
◎ゼロチーム
◎パックマニア
◎エイリアンズ
◎雷電DX
◎パックランド
◎アサルト
◎エリア88
◎ムーンキャスル
◎マーベルランド
◎五月陣戦
◎マジカルドロップ
◎SファイターIIX
◎ダンクドリーム
◎ワールドカップバレー '95
◎クイズ365
◎究極タイガーII
◎上海
◎上海2
◎ダイナマイト刑事
◎デカスリート
◎SファイターZERO2
◎テトリスプラス
◎ゼビウス3D/G
◎19XX
◎ラストブロンクス
◎麻雀ファイナルロマンス2
◎首領蜂
◎闘神伝2
◎クイズなないろDREAMS
虹色町の奇跡
◎X-MENvsSファイター
◎ストZERO2ALPHA
◎マーヴルスーパーヒーローズ
◎海底大戦争
◎レイストーム
◎スーパー上海
◎豪血寺外伝最強伝説
◎わくわく7
◎テトリスプラス
◎闘姫伝承
◎蒼穹紅蓮隊
◎ソウルエッジ
◎R-TYPE
◎ジオストーム
◎野球格闘リーグマン
◎バーチャコップ
◎バーチャファイター
◎戦国ブレード
◎ウルトラ警備隊
◎雷神魔傀
◎Xマルチプライ
◎マクロスプラス
◎対戦ぱずるだま
◎エイリアンVSプレデター
◎ガンフロンティア
◎ウォーザード
◎野球拳
◎クイズ365
◎スーパーイーグルショット
◎ぷよぷよ通
◎戦球
◎ファイナルアーチ
◎スーパースラムス
◎ブラッドブラザーズ
◎スプラッターハウス
◎あたルンです
◎スリーシックス
◎麻雀大予言
◎龍虎の拳
◎龍虎の拳2
◎バーチャコップII
◎オペレーションウルフ
◎スカルファング
・龍龍
◎ゲーム天国
◎スーチーパイ
◎イシターの復活
◎ドリフトアウト'94
◎リアルパンチ
◎ニンジャマスターズ
◎極上セクシーパロディウス
◎登龍門
◎バブルシンフォニー
◎センジョウ
◎ヴァンパイア
◎究極のオセロ
◎ゼビウス
◎エイリアンズ
◎ガズラー
◎逆鱗弾
◎グロブダー
◎ビューポイント
◎ASOII
◎究極戦隊ダダンダーン
◎ガイアポリス
◎上海万里の長城
◎メタルブラック
◎バツグン
◎戦国エース
◎スーチーパイスペシャル
◎プリティセーラー18禁
◎ロストワールド
◎ダーウイン4078
◎侍
◎ギャロップレーサー
◎ダンシングアイ
◎サムライスピリッツ斬紅郎無双剣
◎対戦麻雀ファイナルロマンスR
◎ワルキューレの伝説
◎インディジョーンズ
◎マジカルドロップ+1
◎そこぬけ対戦ゲーム
◎ドラグーンマイト
◎ガンダムシューティング
◎ナムコクラシックコレクション
◎ジュラシック・パーク
◎ロボコップ2
◎リバーパトロール
◎スーパーリアル麻雀PIII
◎スーパーリアル麻雀PIV
◎スーパーリアル麻雀PV
◎天地を喰らう2

㈲ネクスト
大阪市浪速区日本橋5丁目2-9
TEL.06(645)0210
FAX.06(644)0040

●うります
◎ニューＵＦＯキャッチャー
◎ガリバーキャッチャー
◎ドリームキャッチャー
◎バーチャコップ２（ＳＤ）
◎ムーンキャッスル
◎バーチャファイター２
◎ファイティングバイパーズ
◎ＵＦＯキャッチャーミニ
◎スーパーエレファント
◎ニュー・スウィートランド
◎両替機ＤＰ－1100
◎両替機グローリーＥＲ100
◎スズカ８アワーズ（ＳＤ）
◎ソニックブラストマン
◎ドーミーシアター
◎ディスクショット
◎スウィートファクトリー
◎スポーツフィッシング２
◎タイトーエアホッケー
◎そろえてポン
◎あわせてポン
◎ドリームチャンス
◎ＵＦＯプッシャー（４Ｐ）
◎ＵＦＯシューター
◎ゴールデンハンマー
◎バーサスシティ
◎クールライダーズ

●かいます
◎ウルトラ電流イライラ棒
◎ラッキーホルダー
◎フラッシュチャンス
◎ＮＥＯプリント
◎ジョイスタンド
◎ニューＵＦＯキャッチャー
◎ニューＵＦＯキャッチャーミニ
◎ガンバレット
◎ニュー・スウィートランド
◎バーチャコップ２
◎ＵＦＯアラカルト
◎ＵＦＯキャッチャーＥＸ
◎ＵＦＯプッシャー（２・４人用）
◎コンビニキャッチャー
◎スポーツフィッシング２
◎アルペンレーサー
◎サイドバイサイド
◎セガラリー・チャンピオンシップ（ＴＷＩＮ）
◎エキサイティングホッケー
◎アストロシティー
◎バーサスシティ
◎デイトナＵＳＡ
◎タイムクライシス
◎ミニクレーン
◎ジャンボツインＤＸ
◎プロハンター
◎プリント倶楽部
◎マンクスＴＴ
◎ワインディングヒート
◎ドリームレール
◎ラッキービンゴ
◎フラッシュボール
◎プロデビュー
◎カジノセレクション
◎ラウンドセレクション
◎ポスターヒーローズ
◎バーチャストライカー
◎そろえてポン
◎あわせてポン
◎その他プライズ機

㈱イーエムアイ
愛知県安城市尾崎町追池52－4
TEL.0566(98)8879
FAX.0566(98)8879

うります&かいます

●かいます
◎ワインディングヒート（TWIN）
◎マンクスTT（TWIN）
◎バーチャコップ2
◎タイムクライシス
◎アウトランナーズ
◎アルペンレーサー
◎アクアジット
◎リアルパンチャー
◎ガンブレード
◎デイトナUSA（TWIN）
◎バーチャレーシング（TWIN）
◎シュータウエイⅡ
◎GT1 CLUB（TWIN）
◎スーパーメガロⅡ
◎スーパーGT24h
◎トーキョーウォーズ
◎エアロシティー
◎スイング
◎ワイルド&パイロット
◎セガラリー・チャンピオンシップ（DX）
◎セガラリー・チャンピオンシップ（TWIN）
◎コンビニキャッチャー
◎ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド
◎クールライダーズ
◎鉄拳3
◎鉄拳2VerB
◎デットオアアライブ
◎ラストブロンクス
◎ファイティングバイパーズ
◎バーチャファイター2、1
◎バーチャストライカー
◎SファイターEX Plus
◎X－MENVSSファイター
◎闘神伝2
◎スターグラディエーター
◎SファイターZEROALPHA
◎ソウルエッジverB
◎ヘブンズゲート
◎リアルバウト餓狼伝説スペシャル
◎闘姫伝承
◎怒首領蜂
◎首領蜂
◎バトルガレッガ
◎ライデンファイターズ
◎雷電2、DX
◎レイストーム
◎ソルディバイド
◎19XX
◎ストライカーズ1945
◎バーパーフェイズワン
◎セクシーパロディウス
◎豪血寺一族、Ⅱ、外伝最強伝説
◎ファイターズインパクトエース
◎ダイナマイト刑事
◎ナイトスラッシャーズ
◎ダンジョンズ&ドラゴンズ1、2
◎ミステックウォーリヤー
◎メタモルフィックフォース
◎バイオレントストーム
◎エイリアンVSプレデター
◎パズルボブル3
◎バブルメモリーズ
◎ナムコクラシックコレクション1、2
◎ギャルズパニック2、3
◎ボンバーマンワールド
◎ネオジオマザーボード
◎ファイナルロマンス2、R
◎バーサスネットサッカー
◎バーチャコップ
◎ギャロップレーサー
◎プライムゴールEX
◎ダンクマニア

㈱ティー・エム・シージャパン
東京都国分寺市南町2-11-14トミービル2F
TEL.0423(28)2322
FAX.0423(28)2301

A WIDE RANGING SELECTION OF
SIMULATORS, REDEMPTIONS, KIDDIE RIDES AND GAME PCB'S.
PERFECT RECONDITIONED! QUICK DELIVERY!
ASK FOR STOCK & PRICE LIST BY FAX.

高価買取－格安販売－即現金可！

●大型機、ゲーム基板、大量急求！
●貴社在庫FAXに即値付け返信いたします。
●現金買取り、引取り料当社負担（自社トラック便あり）。
●出張査定システムあり。
●日本大受歓迎的各式娯楽機械IC板中古買賣、歓迎参観比較。

株式会社 ティー・エム・シージャパン
東京都国分寺市南町2-11-14 トミービル2F
TEL:0423-28-2322 FAX:0423-28-2301

TMC JAPAN Co., Ltd.
2F., TOMMY BLDG.,2-11-14,
MINAMICHO, KOKUBUNJI-SHI, TOKYO, JAPAN
PHONE:+81 423-28-3266 FAX:+81 423-28-2301
http://www. infotrans. or. jp/~tmcp/
e-mail : tmcp @ infotrans. or. jp

ブラウン商会

売

東京都江戸川区南小岩8-9-2
TEL03(3673)7292
FAX03(3673)8395

●うります
◎プリント倶楽部2
◎なんでもシール委員会
◎シールくん2
◎NEOプリント
◎セラージュ
◎スタンプクラブ
◎ニューUFOキャッチャー
◎UFOキャッチャーミニ
◎UFOプッシャー（2P）
◎ドリームキャッチャー
◎コンビニキャッチャー
◎スウィートランド2
◎ジャンボツインDX
◎ゴールデンヘキサ
◎デイトナUSA（DX　TWIN）
◎セガラリー・チャンピオンシップ（DX　TWIN）
◎GTI　CLUB（DX　TWIN）
◎ワインディングヒート（DX　TWIN）
◎マンクスTT（DX　TWIN）
◎サイバーサイクルズ（DX　SD A/B）
◎スズカ8アワーズ2（DX　SD）
◎タイムクライシス（DX　SD）
◎ガンブレードNY（DX　SD）
◎ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド（DX　SD）
◎トリオデビンゴ
◎ロイヤルアスコット
◎ビンゴパーティ
◎メカスロ各種
◎TVポーカー各種
◎キャラクター物定置式
◎GOGOマリオサーキット
◎あひるのヨーイドン
◎どうぶつグランプリ
◎その他各種ゲーム機、メダル機
SC機、PCB売ります
●かいます
（現金高価買取）
◎なんでも買います
ブラウン商会
東京都江戸川区南小岩８－９－２
ＴＥＬ.０３（３６７３）７２９２
ＴＥＬ.０３（３６５７）１８１３
ＦＡＸ.０３（３６７３）８３９５

★売ります&買いますの締切は毎月5日です。
下記宛FAX等で原稿をお送り下さい。

FAX 06-834-4839
TEL 06-339-3004

アミューズメントスペースの企画立案・運営管理
アミューズメント機器のレンタル・販売

今月の人気機種
鉄拳3
バーチャストライカー2
ザ・キング オブファイターズ 97
マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター
Gダライアス
電撃イライラ棒チャンス
ヴァンパイア　セイヴァー

☆最新ビデオゲーム・大型機・シールプリント機等、お店のスペースに合わせて御用意いたします。
☆偏りのない機種構成を目指します。
24時間以内の迅速なアフターサービス低コストによる経費節減
レンタルは、関東近郊のみとさせていただきます。

トーヨーリース販売株式会社
〒168 東京都杉並区宮前1-7-7
TEL03-3331-6566
FAX03-3335-7785

もっと広がる情報ページ

うります&かいます

●うります（美しい機械）
◎スポーツフイッシング２・１
◎アルペンレーサー１・２
◎バーチャロン
◎マンクスＴＴ（ＤＸ　ＴＷＩＮ）
◎ゴールデンヘキサ
◎エキサイティングスピードーホッケー
◎ウェーブランナー
◎デンジャラスカーブ
◎リーサルエンフォーサーズⅠ
◎ガンブレードＮＹ（ＤＸ）
◎ゾンビキャッスル
◎バーチャストライカー
◎スウィングボール
◎レイブレーサー（ＤＸ　ＳＤ）
◎東京ウォーズ
◎Ｒ３６０
◎ゴジラウォーズ
◎ドラゴンフィーバー２、３、５
◎クールライダーズ（ＴＷＩＮ）
◎セガラリー・チャンピオンシップ（ＤＸ）
◎バーチャコップ（Ｓタイプ）
◎デイトナＵＳＡ（ＤＸ２）
◎デイトナＵＳＡ（ＤＸ）
◎ドリームキャッチャー
◎プロップサイクル（ＤＸ）
◎メガロ50
◎スズカ８アワーズ２（ＳＤ）
◎スズカ８アワーズ２（ＤＸ）
◎パチパチジャンボ
◎空気早入れ選手権
◎サイバーコマンド（ＤＸ）
◎エースドライバー（ＤＸ）
◎マジカル頭脳パワー
◎クイズドレミファグランプリ３
◎サメサメパニック
◎エアーコンバット２２（ＤＸ）
◎スウィートランド
◎スカイターゲット（ＤＸ　ＳＤ）
◎パックキャップ
◎タイムクライシス（ＳＤ）
◎ワールドＰＫサッカー
◎ＶＳモグラ２
◎ストリートシューター２ｏｎ２
◎シュータウェイⅡ
◎アクアジェット
◎ＵＦＯプッシャー４Ｐ
◎ラッキーホルダー
◎ニューＵＦＯキャッチャー
◎セーラームーンスーパーメイクアップ
◎ドリームパレス
◎ジェットウエーブ
◎ストライカー
◎番犬ガオガオ
◎ジャンボツインＤＸ
◎ラッキー１２
◎ジュエリーゴールド
◎メダル貸機　Ｄ２５９
◎エメラルドホール
◎カジノビーナス
◎ビンゴウェーブ
◎ワールドダービー
◎ゼロス
◎海賊カン一髪Ｊｒ
◎ベガスランド
◎中古５￠／25メダル
〈基板〉
〈パズル〉
◎もうじゃ
◎パズルボブル３
◎ＳパズルファイターⅡＸ
◎逆転パズル番長
◎登龍門
◎対戦ぱずるだま
◎ぷるるん
◎おいしいパズルはいりませんか
◎へべれけのポプーン
〈シューティング〉
◎ゲーム天国（サブ）
◎ソニックウイングスリミテッド
◎逆鱗弾
◎究極タイガーⅡ
◎戦国ブレード
◎Ｐ４７　ＡＣＥＳ
◎ツインビーヤッホー
◎ストライカー１９４５
〈格闘〉
◎ＳファイターＺＥＲＯ２ＡＬＰＨＡ
◎ＶＦリミックス
◎サイバーボッツ
◎Ｘ－ＭＥＮＶＳＳフィイター
◎鉄拳３
デュエル（カセット）
◎闘姫伝承
◎ヴアンパイアハンター
◎プリクラ大作戦
◎パワードギア
〈スポーツ〉
◎バーサスネットサッカー
◎ハイパーアスリート
◎ナムコクラシックコレクション
◎スラムダンク２
◎スーパーバレー'91
〈クイズ〉
◎子育てクイズマイエンジェル２
◎クイズなないろＤＲＥＡＭＳ
虹色町の奇跡
◎熱答クイズ生放送
◎子育てクイズマイエンジェル
◎クイズ３６５
〈ＳＮＫネオジオ〉
◎リーグボーリング
◎リアルバウト餓狼伝説
◎ネオボンバーマン
◎ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
◎サムライスピリッツ天草降臨
◎パズルボブル
◎ソニックウイングス３
◎リアルバウト餓狼スペシャル
◎ちびまるこデラックスクイズ
◎ステークスウィナー
◎風雲タッグバトル
◎マジカルドロップ２
〈麻雀〉
◎麻雀ファイナルロマンス２
◎スーチーパイⅡ
◎ファイナルロマンスＲ
◎スーパーリアル花札恋こいしましょ
◎その他新製品各種

●かいます
◎ワインディングヒート
◎トーキョーウォーズ（ＳＤ）
◎サイドバイサイド
◎マンクスＴＴ（ＤＸ　ＴＷＩＮ）
◎デイトナＵＳＡ（ＴＷＩＮ）
◎ＧＴＩ　ＣＬＵＢ（ＴＷＩＮ）
◎ガンブレードＮＹ
◎リアルパンチャー
◎アクアジェット
〈基板〉
◎モデル２ＰＣＢ各種
◎各種マザーボード
◎その他ＰＣＢすべてお値段つけます
※在庫、値段は毎日変動しております。

㈱ママトップ
静岡市竜南1-1-54
TEL.054(248)7700
FAX.054(248)5655

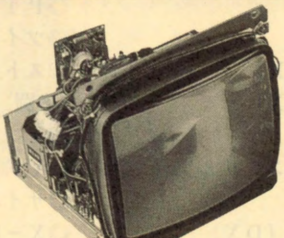
◎ピンポン
◎飛翔鮫
◎P－47
◎ビーストバスターズ
◎ファンタジーゾーン
◎ファイナライザー
◎ブロックカーニバル
◎フリッキー
◎フロッガー
◎ファイヤートラップ
◎ファイナルラップ3
◎プロ麻雀　極
◎ぷよぷよ
◎ファイティングファンタジー
◎ぷろっけん
◎ヘクシオン
◎へべれけぽぷーん
◎ペンゴ
◎べんべろべえ
◎ボスコニアン
◎ポパイ
◎ポケットギャル
◎ポトポト
◎ボナンザブラザーズ
◎ぽいっと
◎ホラーストーリー
◎マジカルドロップ
◎魔界村
◎麻雀東洋の神秘
◎麻雀同級生スペシャル
◎マリオブラザーズ
◎マーカム
◎ミスターDO
◎ミスターDOVSユニコーン
◎ミスターDO'Sワイルドライド
◎ミスタージャン
◎ムーンクレスタ
◎ムーンパトロール
◎名人戦
◎メジャータイトル2
◎メルヘンメイズ
◎燃えよゴンタ
◎モンスターランド
◎モンスターレア
◎リバーパトロール
◎リブルラブル
◎レインボーアイランド
◎レイフォース
◎KIRAKIRA連珠貴族
◎ロッドランド
◎龍龍
◎ロードランナーⅡⅢⅣ
◎ロックンロープ
◎ロボコップ
◎ロードファイター
◎ローリングサンダー2
◎ワンダーボーイ
◎ワルキューレの伝説
◎ワードナの森
◎ワールドカップ
◎ワンダープラネット
◎ワイルドファング
◎ワールドクラスボーリング

カナヤ商会
大阪市淀川区東三国2－28－10
TEL.06(395)0272
FAX.06(395)0243

●かいます
◎中古PCボード何でも高価買取致します。
◎スクラップ基板、故障基板もOKです。
◎全て現金にて買取ります。
◎その他中古機械もご相談に乗ります。
お気軽にご連絡下さい。

㈱キョーワインターナショナル
東京都品川区大崎1－20－16
TEL.03(3490)5201
FAX.03(5496)1047

モニター
電源



●18インチナナオ製モニター中古、格安!!
他各種あります。
●スイッチング電源、中古・新品各種三電源
並びに単一電源もあります。

格安!!

中古P.C.ボード高価買取りも実施中!!

中古基板を扱って20年の実績を持つ当社が
ご不満のないお値段で買い受けいたします。
お気軽にお問い合わせください。

●スクラップ基板、故障基板もOK!!
●すべて現金にて買取り！即値付け!!

株式会社　キョーワインターナショナル
〒141 東京都品川区大崎1-20-16 TEL03-3490-5201 ㈹ FAX03-5496-1047

中古基板買います。
WE EXPORT USED P.C. BOARDS
TELEX 5233481 KANAYA-J
TEL.06(395)0272
カナヤ商会
FAX.06(395)0243
大阪市淀川区東三国2-28-10
中古基板及び
不要基板を一括買い取ります。
倉庫の在庫整理一括引き受けします。
中古基板売ります。

●うります
◎ネオジオ４スロットＵＰ筐体
◎ニューアストロシティ筐体
◎アークエリア
◎アサルト
◎アトミックロボキッド
◎アルゴスの戦士
◎アッポー
◎アテナ
◎ＡＳＯ
◎Ｒ－ＴＹＰＥⅠ、Ⅱ
◎イーアルカンフー
◎１９４２
◎１９４３改
◎イチダントアール
◎イメージファイト
◎インディジョーンズ
◎Ｖファイブ
◎ウォーリーを探せ
◎ウォータースキー
◎ヴァンパイアハンター
◎ウルフファング
◎エクスパニア
◎エメラルディア
◎Ｓ．Ｃ．Ｉ．
◎エキサイティングアワー
◎Ａ－ＪＡＸ
◎エイリアンストーム
◎エグゼドエグゼス
◎Ｘマルチプライ
◎エクセリオン
◎オーマイガァー
◎おいしいパズルはいりませんか
◎女三四郎
◎がんばれギンさん
◎ガダッシュ
◎ガッタンゴットン
◎空手道
◎ギャラクシアン
◎ギャプラス
◎ギャラガ８８
◎キャメルトライ
◎銀河任侠伝
◎キングオブボクサー
◎キューブリック
◎奇々怪界
◎クラッシュローラー
◎グラディウスⅠ、Ⅱ、Ⅲ
◎グランドストライカー
◎ぐっすんおよよ
◎グラディア
◎ゲーム天国
◎コラムスⅠ、Ⅱ
◎コンチネンタルサーカス
◎コズモギャングザパズル
◎極上パロディウス
◎コットン
◎コナミシステムＧＸソフト各種
◎ザクソン
◎ザハスラー
◎サラマンダ
◎ザ・ディープ
◎サンダークロスⅡ
◎サッカースーパースターズ
◎ＣＰシステムⅡソフト各種
◎ジッピーレース
◎ジャンプバグ
◎出世大相撲
◎ジャイラス
◎進め対戦ぱずるだま
◎Ｓファイターシリーズ各種
◎スペースインベーダーＤＸ
◎スパルタンＸ
◎スラップファイト
◎スーパーワールドコート
◎スターフォース
◎スペランカー
◎スクランブル
◎戦場の狼
◎ゼクセクス
◎センジョウ
◎ソンソン
◎そこぬけ対戦ゲーム
◎達人
◎ダークエッジ
◎タイムパイロット
◎ダブルドラゴンⅠⅡⅢ
◎武田信玄
◎タイムトンネル
◎タンクバタリアン
◎ダライアスⅡ
◎ダーウィン４０７８
◎タイトーＦ３ソフト各種
◎だるま道場
◎ツタンカーム
◎ツインビー
◎ディグダグⅡ
◎天地を喰らう
◎テトリス
◎出たなツインビー
◎10ヤードファイト
◎テラクレスタ
◎Ｄｒ.トッペル探検隊
◎ドッジボール部
◎ドンキーコングＪｒ.
◎トライゴン
◎ときめきメモリアル対戦ぱずるだま
◎ななめでまじっく
◎忍者くんⅠⅡ
◎ニューラリーＸ
◎ネオジオソフト、ハード種
◎パックマン
◎ハードパンチャー
◎パイプドリーム
◎ハレーズコメット
◎バトルクルーザーＭ１２
◎バーチャボーリング
◎パズニック
◎ハンバーガー
◎パックマニア
◎バブルボブル
◎バーニングライバル
◎バスター
◎ハイパーオリンピック
◎バーニンラバー
◎バルガス
◎バンバンボール
◎バンバンカー
◎ひげ丸

●かいます
◎悪魔城ドラキュラ
◎A－JAX
◎グラディウスⅠ（電源付）
◎グラディウスⅡ
◎グラディウスⅢ
◎極上パロディウス
◎沙羅曼蛇
◎サンダークロス
◎サンダークロスⅡ
◎ゼクセクス
◎対戦ぱずるだま
◎ツインビーヤッホー
◎トライゴン
◎アテナ
◎１９４３
◎ウィロー
◎エリア８８
◎大魔界村
◎ダンジョンズ&ドラゴンズ
◎パニッシャー
◎魔界村
◎ワンダー３
◎R－TYPE
◎X－マルチプライ
◎ジャンプバグ
◎フリッキー
◎アルゴスの戦士
◎スターフォース
◎センジョウ
◎ソロモンの鍵
◎イシターの復活
◎オーダイン
◎ギャプラス
◎グロブダー
◎源平討魔伝
◎スカイキッドDX
◎トイポップ
◎ドラゴンスピリッツ
◎ドラゴンバスター
◎ドルアーガの塔
◎パックマン
◎フェリオス
◎ベラボーマン
◎ボスコニアン
◎ホッピングマッピー
◎メルヘンメイズ
◎モトス
◎ラリーX
◎ワルキューレの伝説
◎ワンダーモモ
◎ウルフファング
◎エドワードランディ
◎グレートラグタイムショー
◎ナイトスラッシャーズ
◎ブレイウッド
◎シティコネクション
◎バルトリック
◎プラスアルファ
◎ガンフロンティア
◎ちゃっくんぽっぷ
◎ブリルラ
◎メタルブラック
◎クリイジークライマー
◎鮫！鮫！鮫！
◎上海２
◎上海３
◎忍者くん　阿修羅の章
一括処分歓迎　その他レトロ基板高価買取り。故障基板の買取りもします。

イエローバッグ
京都市下京区七条河原町西入南側
KSビル１F
TEL.075(343)4860
FAX.075(344)0515

中古基板情報がFAXで取り出せます。

情報料は無料です。
（情報は毎週更新します）

イエローバッグ基板情報FAXサービス利用方法

下記の7カ所の内、一番近いBOXセンターにダイヤルして下さい。

東京	03-3940-6000	名古屋	052-453-6000
大阪	06-455-6000	福岡	092-482-6000
札幌	011-210-6000	仙台	022-268-6000
広島	082-223-6000		

★案内『こちらはファクシミリ情報BOXセンターです。ボックス番号を押して最後に#を押して下さい』
買いたい時は──►567890#
売りたい時は──►567899#

★案内『あなたのFAX番号を市街局番から押して、最後に#を押して下さい』
□□□□□□□□□□□□#

★案内『ご指定のFAXにお送りいたしますので電話を切ってしばらくお待ち下さい』

中古基板買取りします。古いものから新しいものまで、一枚でもお気軽にリストをFAXして下さい。直ちに値付けいたします。

イエローバッグ
京都市下京区七条河原町西入南側KSビル1F
〒600 ☎075(343)4860 FAX075(344)0515

うります&かいます

●うります
◎各種TVゲーム筐体
◎ポニー18吋（ジャレコ）
◎コンソレット18吋（ナムコ）
◎シティ18吋（SNK）
◎ステイタス18吋（カプコン）
◎ポニーマークⅡ28吋（ジャレコ）
◎コンソレット26吋（ナムコ）
◎カナリー25吋（タイトー）
◎キャンディ26吋（SNK）
◎マドンナ26吋（アイレム）
◎各種メダル　大型機
◎カリビアンブルー
◎ゴールデンウェーブ
◎ジュエリーゴールド
◎スーパーモナコGP（TWIN）
◎F1スーパーラップ（TWIN）
◎ラッドラリー（TWIN）
◎VSバスケット
◎スピードバスケットボール
◎スピードサッカーボール
◎ザウルスウォーズ
◎ニュースピードホッケー
◎ビンゴサーカス
◎ロイヤルクラブ
◎ダービーディ
◎エキサイティング
　ブラックジャック
◎各種フリッパー

●かいます
◎Sファイターーエックス
◎エイリアンVSプレデター
◎ダンジョンズ&ドラゴンズ
　シャドーオーバーミスタラ
◎マーヴルスーパーヒーローズ
◎クイズなないろDREAMS
　虹色町の奇跡
◎スターグラディエーター
◎X-MENvsSファイター
◎エリア88
◎大魔界村
◎Sファイターザ・ムービー
◎闘神伝2
◎各種CPS-Ⅱサブボード
◎サッカースーパースターズ
◎スラムダンク2
◎ハイパーアスリート
◎サラマンダ2
◎対戦ぱずるだま
◎ツインビーヤッホー
◎セクシーパロディウス
◎極上パロディウス
◎究極戦隊ダダンダーン
◎ドラグーンマイト
◎X-MEN（コナミ）
◎マッハブレイカーズ
◎ネビュラスレイ
◎ソウルエッジVerⅡ
◎タンクフォース
◎ダンシングアイ
◎ゼビウス3D/G
◎ナムコシステム1基板
◎R-TYPE　Ⅰ、Ⅱ
◎海底大戦争
◎アンダーカバーコップス
◎フック
◎ユキブタマン
◎グラディウスⅢ
◎スーパーマッスルボマー
◎怒首領蜂
◎ワルキューレの伝説
◎鮫！鮫！鮫！
◎各種ネオジオカセット
◎ファイナルロマンス2、R
◎ハイパーリアクション
◎雀々しましょ
◎ジャンジャンパラダイス
◎各種麻雀

㈱エパトン
静岡県浜松市新津町301-1
TEL.053(466)7333
FAX.053(466)7334

納得いく価格で勝負

大型機・TVゲーム筐体
中古基板売ります・買います

売ります!
大型メダル機うります。
ロイヤルアスコット
チキチキマシン猛レース
カリビアンブール
ビンゴサーカスetc.

全商品、完全メンテナンスでお届けします!

買います!!

ゲームのことなら、なんでも
お問い合わせ下さい!!

弊社はアミューズメント施設の企画、設計、施工から運営、管理までの一切を、国内外を問わず行なっているアミューズメント施設の運営、管理を手掛けており、そこで得た弊社独自のノウハウにてお客様に適切なアドバイスが行なえ、また、常時専属サービスエンジニアも10名待機させるなどの万全の体制を整え、お客様のお電話をお待ち致しております。

売って安心 買って安心 アミューズメント総合企業

株式会社 エパトン

〔本　社〕　〒432　静岡県浜松市広沢3-24-5　TEL053(453)8630　FAX053(453)8632
〔販売・営業所〕　〒430　静岡県浜松市新津町301-1　TEL053(466)7333　FAX053(466)7334

売ります買います
㈱宇宙堂
〒462
名古屋市北区大杉2-2-19
☎ 052(916)1407
FAX 052(916)1502
フリーダイヤル
0120-140701

●かいます
◎R－TYPE LEO
◎アルゴスの戦士
◎アンダーカバーコップス
◎悪魔城ドラキュラ
◎アサルト（P付）
◎アルティメイトテニス
◎イシターの復活
◎イチダントアール
◎ウルフファング
◎ヴァンパイア
◎ウィロー
◎X－MEN
◎エイリアンVSプレデター
◎エイリアンシンドローム
◎エドワードランディー
◎A－JAX
◎エリア88
◎F／A
◎大江戸ファイト
◎ガンフロンティア（大ボード）
◎ガイアポリス
◎海底大戦争
◎ガンハード
◎キャプテンコマンドー
◎キングオブドラゴンズ
◎銀河任侠伝
◎究極戦隊ダダンダーン
◎キャデラックス
◎ギャプラス
◎グラディウスⅡ
◎グレートラグタイムショー
◎クロスブレイズ
◎グラディウスⅢ
◎源平討魔伝
◎ゲイングランド
◎恋のホットロック
◎ゴールデンアックスⅡ
◎豪血寺一族
◎極上パロディウス
◎豪血寺一族2
◎サンダークロス
◎サイコソルジャー
◎サラマンダ
◎サンダーゾーン
◎最後の忍道
◎サイコニクスオスカー
◎上海Ⅲ
◎疾風魔法大作戦
◎ジオストーム
◎スーパーコントラ
◎S－SFⅡX
◎スラムダンク
◎ストライダー飛龍
◎スカイキッドDX
◎戦国エース
◎ゼクセクス
◎達人王
◎ダンジョンズ&ドラゴンズ
◎ダライアス外伝
◎大魔界村
◎大王
◎対戦ぱずるだま
◎タオ体道
◎チャタンヤラクーシャンク
◎ツインイーグルⅡ
◎天地を喰らう2
◎ドラゴンボール
◎ドラゴンスピリッツ
◎ドラゴンセイバー
◎トリオザパンチ
◎トライゴン
◎ドルアーガーの塔
◎トイポップ
◎ナックルヘッズ
◎ナイツオブザラウンド
◎ナイトスラッシャーズ
◎ニューマンアスレチックス
◎ニモ
◎ネビュラスレイ
◎パックマニア
◎パックランド
◎バッグン
◎ハイパーデュエル
◎パニッシャー
◎バドルクロード
◎パワードギア
◎バーチャファイターPCBキット
◎ぶたさん
◎プリルラ
◎ファイネストアワー
◎ベラボーマン（P付）
◎ホッピングマッピー
◎魔法大作戦
◎魔界村
◎魔獣の王国
◎マーシャルチャンピオン
◎マジンガーZ
◎メタルブラック（大ボード）
◎メルヘンメイズ
◎野球格闘リーグマン
◎ライトブリンカー
◎雷電2
◎ライフフォース
◎雷電DX
◎レイフォース
◎ロストワールド（P付）
◎スーパーマル禁版
◎スーチーパイ
◎セーラーウォーズ
◎プリティーセーラー18禁
◎スーパーリアル麻雀PⅢ
◎スーパーリアル麻雀PⅣ
◎スーパーリアル麻雀PV
◎ネオジオ1本用ハード
◎ザ·キング·オブ·ファイターズ’94
◎痛快ガンガン行進曲
◎ソニックウイングス2
◎オペレーションラグナロク

㈱宇宙堂
名古屋市北区大杉2-2-19
TEL.052(916)1407
FAX.052(916)1502

宇宙堂では毎月1回一生懸命働いてくれた中古基板に感謝の心でしめやかに供養祭を行っております。
貴社も中古基板は是非当社に御送り下さいますよう御願いします。
又、貴社の在庫をFAXで送って頂ければ値段御付けします。

もっと広がる情報ページ

うります&かいます

●かいます
◎輸出用にて至急高価買取ります
◎NDK製テーブル機（カプセル）
◎フルーツドリーム
◎ドリームボール
◎その他テーブル機各種
◎輸出用にて基板高価買取ります
◎シグマ・IMポーカー基板各種
◎チェリーボーナスⅣ
◎かぐや姫1、2
◎その他の麻雀、花札、8L、PI
クレジットタイプ基板買取ります
価格は変動しますのでお問い
合わせ下さい・

㈱太陽自動機
東京都江戸川区東葛西5-46-3
TEL.03(5696)5511
FAX.03(5696)5515

●うります
◎ブラックジャック（アイレム）
◎ビンゴサーカス
◎マドンナ
◎ストライカー
◎えんま大王（SD）
◎ダンク&ダンク
◎ヒルクライマー
◎ファラオの予言
◎エアロシティー26（UP、テーブル併
◎各種両替機、メダル貸機

㈱ソシアム
埼玉県大宮市丸ケ崎町4-7
TEL.048(688)5711
FAX.048(688)5799

中古基板
売ります
買います

Alex
㈱アレックス

TEL 092-461-2202
FAX092-461-2203

〒816
福岡市博多区半道橋1-14-30

●うります
◎ニューUFOキャッチャー
◎コイン計数機
◎野球拳・筐体・ソフト
◎リーサルエンフォーサーズ
◎タイムクライシス
◎プリント倶楽部2
◎NEOプリント
◎バーチャファイター2、3
◎ネオカーニバルSPミニ
◎アウトランDX
◎メダルポニー
◎マドンナ25吋筐体
◎エアロシティー26吋筐体
◎ドーミーシアター33
◎MVS-25-U4筐体
◎ネオジオMVSハード・ソフト
◎バーチャファイター3
◎X-MENvsSファイター
◎SファイターEX
◎ストⅡシリーズ
◎バーチャロン
◎ダイナマイトベースボール
◎Sファイター3
◎パズルボブル2・3
◎ナムコクラシックコレクション
◎デッドオアアライブ
◎ダイナマイト刑事
◎ヴァンパイアハンター
◎デカスリート
◎スラムダンク2
◎バーチャストライカー
◎麻雀ファイナルロマンス2
◎子育てクイズマイエンジェル
◎ダンクマニア
◎とべ！ポリスターズ
◎SファイターZERO2
◎チェリーボーナスⅣ
◎サンドアール
◎上海Ⅲ
◎テトリスプラス
◎アサルト（P付）
◎ゼビウス3D／G
◎対戦ぱずるだましリーズ
◎Sワールドスタジアム’96
◎ヘラボーマン
◎バブルシンフォニー
◎ダンジョンズ&ドラゴンズ
シャドーオーバーミスタラ
◎メルヘンメイズ
◎LD麻雀・LDクイズ
◎麻雀ハイパーリアクション
◎麻雀エンジェルキッス
◎各種花札在庫有り
◎各種麻雀在庫有り
◎その他各種在庫有り（400種）
（基板・ロムキット・大型機）

●かいます
◎セガラリー・チャンピオンシップ
◎デイトナUSA
◎バーチャファイター3
◎バーチャストライカー
◎バーサス、アストロ、他筐体
◎両替機、コイン計数機
◎その他各種プライズ機
大型機高価買取り致します。
◎中古基板高価買取り（現金）
◎下取りリストFAX送信
◎在庫リストFAX送信
※振込銀行
西日本銀行　大橋駅前支店
普通　174614
株式会社　アレックス

㈱アレックス
福岡市博多区半道橋1-14-30
TEL.092(461)2202
FAX.092(461)2203
FAX.092(461)2205
FAX.092(413)5512

●かいます
◎ニューアストロシティー（STD）
◎タイムクライシス（DX）
◎ガンブレット
◎デイトナUSA
◎マンクスTT
◎ラストブロンクス（PCB）
◎トーキョーウォーズ
◎クールライダー
◎鉄拳2VerB（PCB）
◎スカイターゲット
◎バーチャファイター
◎バーチャコップ
◎ヴァーサスネットサッカー

バーリーサービス㈱
東京都港区東麻布3-8-10
TEL.03(3582)0857
FAX.03(3582)4735

●うります
◎ジャンボヘキサ
◎ラッキークレーン
◎ニューUFOキャッチャー
◎ワンダーハンティング
◎カプリチオ
◎リーサルエンフォーサーズ
◎SSB
◎スーパーモナコGP（TWIN）
◎リッジレーサー
◎AGサッカー
◎サイバースレッド
◎ワニワニパニック
◎ゴーリーゴースト
◎スウィートファクトリー
◎スーパーバスケット
◎バーチャレーシング
◎ゾンビキャッスル
◎ザウルスキャノン
◎アームチャンプスII
◎ねらってダンク
◎ダンクダンク
◎エキサイティングダービー
◎ラウンドスロット
◎スプラッシュフォール
◎ポニー18吋（メダル機）
◎ゴールデンナイト
◎キャッシュルーレット
◎トップシューティング
◎SC用機（各種）
◎ジョーカーズワールド
◎コトブキメダル
◎雑メダル（在庫多数）
◎18吋ラバータイプ
（ポニー、スティタス他）
◎25吋ラバータイプ
◎26吋ラバータイプ
◎エアロシティ26吋（セガ）
◎アストロシティ29吋（セガ）
◎メガロ50
◎26吋筐体中古格安
◎28吋ポニーマークII
◎18吋モニター中古格安
◎フリッパー（各種中古格安）
◎スロットベンダー
◎ラバータイプ各筐体
◎クレーン用、メダル機用
人形、グッズ各種格安
◎両替機各種
◎メダル機各種
◎モニター修理。ゲーム場
管理承ります。（都内近郊出張可）

●かいます
◎ニューUFOキャッチャー
◎ニューUFOミニ
◎ウエスタンドリーム
◎ジャンボヘキサ
◎ゴールデンヘキサ
◎26吋（各社）
◎アストロ（29吋）
◎アスコットダービー
◎ロイヤルアスコット
◎SC用メダル機（各社）
◎SC用カード機（各社）
※振込口座
朝日信用金庫　本所支店
普通　140788㈲トスク

㈲トスク
東京都墨田区東駒形2-3-3清水ビル1F
TEL.03（5608）4804
FAX.03（5608）1008（24H）

新製品・中古機売買
ロケーションのデリヴァリー
ゲーム機整備・修理
モニターの修理
We buy and sell
NEW & USED P.C.BOARDS
Please contact us at
TEL 03-5608-4804
FAX 03-5608-1008 (24H)
有限会社 トスク 東京都墨田区東駒形2-3-3 清水ビル1F

Why pay more? Try our service & prices for New/Used Boards.
IMPORT EXPORT
Push the Numbers for Complete List!!
0727-24-0771(TEL), 0727-24-1181(FAX)
G. M. ENTERPRISE LTD.
SINCE 1985
3-8-5, MAKIOCHI, MINO-CITY, OSAKA 562, JAPAN.

中古基板高価買受致します。
リストをFAXして下さい。折返し値付け致します。販売も致します。
株式会社G.M.エンタープライズ
〒562 大阪府箕面市牧落3丁目8番5号
Tel:0727-24-0771 Fax:0727-24-1181

うります&かいます

●かいます
◎バーチャファイター3
◎バーチャロン
◎ラストブロンクス
◎バーチャファイター（1、2）
◎バーチャストライカー
◎ファイティングバイパーズ
◎ソニックザファイターズ
◎ストリートファイターⅢ
◎ストリートファイターＥＸ
◎ストリートファイターＥＸｐｌｕｓ
◎Ｘ－ＭＥＮｖｓストリートファイター
◎ストＺＥＲＯ２ＡＬＰＨＡ
◎マーヴルスーパーヒーローズ
◎スターグラディエーター
◎スーパーパズルファイター２Ｘ
◎ダンジョンズ&ドラゴンズⅡ
◎闘神伝2
◎サイバーボッツ
◎ヴァンパイアハンター
◎１９ＸＸ
◎エイリアンＶＳプレデター
◎ファイターズインパクト
◎パズルボブル3
◎パズルボブル２Ｘ
◎バーサスネットサッカー
◎ときめきメモリアル対戦ぱずるだま
◎クイズなないろＤＲＥＡＭＳ
虹色町の奇跡
◎デカスリート
◎ダライアス外伝
◎雷電2
◎デッドオアアライブ
◎雷電ＤＸ
◎ライデンファイターズ
◎マクロスプラス
◎海底大戦争
◎バイパーフェイズワン
◎ナムコクラシックコレクション1
◎ナムコクラシックコレクション2
◎蒼穹紅蓮隊
◎レイストーム
◎バトルガレッガ
◎戦国ブレード
◎エレベーターアクションリターンズ
◎アウトフォクシーズ
◎闘姫伝承
◎サイキックフォース（ＥＸ）
◎ソウルエッジ（バージョンＢ）
◎鉄拳
◎鉄拳2（バージョンＢ）
◎鉄拳3
◎ダンシングアイ
◎子育てクイズ　マイエンジェル
◎ストライカー1945
◎上海2
◎上海3
◎スーパー上海
◎上海万里の長城
◎ボンバーマンワールド
◎ロジックプロ
◎テトリスプラス
◎サンドアール
◎麻雀　同級生スペシャル
◎ゼビウス３Ｄ／Ｇ
◎ネオボンバーマン
◎わくわく7
◎メルヘンメイズ
◎ワルキューレの伝説
◎五月陣戦2
◎豪血寺外伝最強伝説
◎サムライスピリッツ天草降臨
◎ステークスウィナー2
◎ティンクルスタースプライツ
◎リアルバウト餓狼伝説Ｓ
◎ザ･キング･オブ･ファイターズ'96
◎将棋の達人
◎各種ロム、システムボード
その他中古基板かいます

三和電子㈱
東京都板橋区幸町２０－１５
ＴＥＬ.０３（３５５４）２２６１
ＦＡＸ.０３（３５５４）２２３２

SANWA
NEW & USED P.C.B
●中古のPCBの売買いたします。
●下記まで、お問い合わせ下さい。
FAX: 03-3554-2232
PHONE: 03-3554-2261
三和電子株式会社
SANWA DENSHI CO.,LTD.
本社:〒173 東京都板橋区幸町20-15 TEL03(3959)6611
振込銀行：住友銀行御茶ノ水支店(普)414844 FAX03(3955)9028
20-15 SAIWAI-CHO, ITABASHI-KU, TOKYO, JAPAN. 〒173 PHONE03(3959)6611
FAX03(3955)9208 SUMITOMO-BANK OCHANOMIZU-BRANCH A/C NO.414844

●かいます

《タイトー》
◎エレベーターアクションリターンズ
◎タイトーF3マザー
◎バブルシンフォニー　PCB
◎ダライアス外伝　PCB
◎カイザーナックル　PCB
◎スペースインベーダーDX
◎レイフォース
◎モータルコンバット
◎NBA. JAM
◎アラビアンマジック
◎ライトブリンカー
《ナムコ》
◎スーパーワースタ'95
◎鉄拳
◎アウトフォクシーズ
◎マッハブレイカーズ
◎ネビュラスレイ
◎ワルキューレの冒険
◎フェリオス
◎オーダイン
《セガ》
◎バーチャファイターLIMIX
◎ばくばくアニマル
◎ゴールデンアックス・ザ・デュエル
◎ぷよぷよ通
◎ゴールデンアックス2
◎ぷよぷよ
◎ダークエッジ
◎バーチャファイターPCB
《DECO》
◎マジカルドロップ
◎バックファイア
◎水滸演武
◎グレートラグタイムショー
◎ポケットギャルDX
◎ナイトスラッシャーズ
◎ヘビースマッシュ
◎ウルフファング
《バンプレスト》
◎スーパースラムズ
◎美少女戦士セーラームーン
◎ウルトラ警備隊
◎ドラゴンボールZスーパーバトル
◎戦国エース
◎電神魔傀
◎マジンガーZ
《ビデオシステム》
◎ファイナルロマンス2
◎爆烈クラッシュレース
《カプコン》
◎SファイターZERO
◎Sファイター・ザ・ムービー
◎ヴァンパイアハンター
◎サイバーボッツ
◎X-MEN
◎天地を喰らう2
◎ストライダー飛龍
◎エリア88
《ジャレコ》
◎P-47ACES
《アイレム》
◎海底大戦争
◎野球格闘リーグマン
◎メジャータイトルⅡ
◎ボンバーマンワールド
◎アンダーカバーコップス
◎ファイアーバレル
◎パーフェクトソルジャーズ
《コナミ》
◎サッカースーパースターズ
◎極上パロディウス
◎究極戦隊ダダンダーン
◎プレミアサッカー
◎スラムダンク
◎ゴルフィンググレイツⅡ
◎バイオレントストーム
◎ミスティックウォリアーズ
◎メタモルフィックフォース
◎G. Iジョー
◎X-MEN
◎サンセットライダーズ
◎悪魔城ドラキュラ
《その他》
◎ストライカーズ1945
◎PANG　3
◎ガンバード
◎パズルボブル
◎ドリフトアウト'94
◎五月陣戦
◎五月陣戦2
◎サバイバルアーツ
◎ワールドラリー
◎サンダードラゴン2
◎マッドシャーク
◎ビッグファイト
◎豪血寺一族2
◎上海2
◎上海3
◎JJスコーカーズ
◎魔法大作戦
◎疾風魔法大作戦
《東亜プラン》
◎ナックルバッシュ
◎バツグン
《セイブ開発》
◎バイパーフェイズワン
◎雷電DX
◎雷電2
《カネコ》
◎ジャッキーチェン
◎グレート1000マイルラリー
◎ギャルズパニック2
◎ギャルズパニック2スペシャルED
◎大王
◎燃えよゴンタ
◎ラピッドヒーロー
◎スカイアラート
◎ダブルウイング
◎スーパーリアル麻雀P-V
◎アイドル雀士スーチーパイ2
◎麻雀　極
◎その他麻雀&花札etc.

メディア商事㈱
東大阪市中新開2丁目13番35号
TEL.0729(64)0717
FAX.0729(64)2059

★売ります&買いますの
締切は毎月5日です。
下記宛FAX等で原稿
をお送り下さい。

FAX 06-834-4839
TEL 06-339-3004

ゲーム機の販売・修理・5カード・7カードあらゆるオリジナルソフト製作・解析承ります!

中古新台

振込先　相互信用金庫　守口(支)
当座預金　153659
株式会社　朝日物産

株式会社 朝日物産
〒535　大阪市旭区新森7丁目4番32号
電話　06(955)2311(代)
FAX　06(955)2313

うります＆かいます

●うります
◎華五光
◎花嵐
◎カスフリー
◎花十四
◎六短フィーバー
◎メジャージョーカー
◎メジャーポーカー
◎ツインズジョーカー
◎Ｊチャンス
◎１３７パック
◎１３７レインボー
◎スーパーピンク
◎スペシャルピンク
◎ラッキーフルハウス
◎１３７ターボ
◎１３７WFV
◎１３７WFVＰ－Ⅱ
◎キューティラインリミテッドＰ－Ⅱ
◎エルドラード
◎ダイナスティー
◎ラッシングベル
◎アラジン
◎マジカルオッズ
◎マジカルグランプリ
◎マジカルトニック
◎マジカルトニックＰ－Ⅱ
◎スロットパーティー
◎ジングルベル
◎ミラクルセブン
◎ＣＢⅢ
◎ＣＢⅣ
◎スリーセブンＰ－Ⅱ
◎スペシャルスリーセブン
◎麻雀立直Ｐ－Ⅱ
◎大中華圏
◎聖龍伝説
◎カフェタイム
◎カフェドール
◎天神牌
◎雷神牌
◎ＰＳＲ赤麻雀付
◎各種筐体
◎各種景品出し筐体
◎各種両替機
◎プレイスロット
◎10型卓上筐体
◎女剣士　いざ勝負
◎東映19型モニター
◎クイズＢＯＸ
◎各種ネジ類
◎中古ロム　２７１６
２７３２
２７６４
２７１２８
２７２５６
２７５１２
◎新品　２７６４
２７１２８
２７２５６
２７５１２
◎ボンブウ（ＲＭ）
◎パンチボード（1500穴）
◎パンチボード（2000穴）
◎ドリームカード
◎各種ガラス
◎各種巻線
◎各種押しボタン
◎各種ＳＷ
◎各種コーナー金具
◎各種金具
◎各種ソケット
◎ビンゴ16（スマートボール）
◎バカラスター
◎Ｐ用Ｗスパーク（いたずら防止機）
◎８用Ｗスパーク（　〃　）
◎スナイパーカスタム（　〃　）
◎チャーミーマッチ（競馬４人用）
◎チャーミートラック（競馬２人用）
◎チケット出しキット
◎各種かぎ類
◎各種パネル類
◎各種コインシューター類
◎その他各種格安商品も在庫あり

●かいます
◎華天国
◎華五光
◎華銀河
◎華吹雪
◎華菖蒲
◎華仁義
◎両替機
◎10型卓上筐体
◎キューティラインリミテッドＰ－Ⅰ
◎キューティラインリミテッドＰ－Ⅱ
◎エルドラード
◎ダイナスティー
◎蜃気楼
◎イフ
◎ベガス
◎カフェタイム
◎カフェドール
◎天神牌
◎雷神牌
◎麻雀立直
◎麻雀立直ＰⅡ
◎東洋の神秘
◎世界の神秘
◎宇宙の神秘
◎ＣＢⅢ
◎ＣＢⅣ
◎赤麻雀
◎マジカルオッズ
◎マジカルオッズグランプリ
◎マジカルオッズ　トニック
◎東映中古モニター
◎七尾中古モニター
◎ラッキーフルハウス
◎ツインジョーカー
◎Ｊチャンス
◎１３７レインボー
◎１３７WFVＰⅡ
◎Ｌ８８（６タイプ）
◎Ｌ８８（ストップ付）
◎花嵐
◎チャーミーマッチ
◎チャーミートラック
◎麻雀　電子基板
◎麻雀　激写
◎麻雀　クリスタル７
◎麻雀　天開眼
◎麻雀　黄金の牌
◎麻雀　かぐや姫
◎麻雀　かぐや姫ＰⅡ

㈱パルシステム
大阪府東大阪市長田内介２－２
ＴＥＬ.06（784）9055
ＦＡＸ.06（784）9050

★うります＆かいますの締切は毎月5日です。下記へＦＡＸでお送り下さい。

FAX06-834-4839

締切日の５日を過ぎると掲載できない場合があります。ご注意下さい。

確かな販売
SURE SALE
確かな技術
SURE TECHNIQUE
確かな情報
SURE INFORMATION
㈱ユニバース

●うります
〈PCB〉
◎プレミアサッカー
◎パロディウスだ！
◎グランドストライカー
◎スラップショット
◎トップランキングスター
◎富士山バスターズ
◎ファイターズヒストリー
◎クイズ３６５
◎ネオジオハード
◎へべれけのぽぷーん
◎華銀河
◎麻雀競馬王
◎ギャルの告白
◎コラムスⅡ
◎アルティメイトテニス
◎キャプテンコマンドー
〈ＳＣ機・他〉
◎セーラークリスタルルーレット
◎セーラー銀水晶
◎ドリームキュート
◎ラッキーセブン
◎ジャンケン福引き
◎ラブフォーチュン
◎ミスティ
◎ハローキティ恋占い
◎パチパチジャンボ
◎ワイワイアニマルランドＪｒ.
◎Ｆ９１パーフェクトⅢ
◎ワンダーハンティング
◎ＴＶ電話各種
◎他、中古有、御一報を
●かいます・下取りします
◎アラビアンファイト
◎アラビアンマジック
◎アステリックス
◎ビッグファイト
◎バツグン
◎バッキーオヘヤ
◎ビーラップボーイズ
◎バトルロード
◎大王
◎キャプテンアメリカ
◎ダイエットゴーゴー
◎ダブルウイング
◎ドキューーン
◎Ｆ／Ａ
◎ファイナルスターフォース
◎フィグゼイト
◎ガイアポリス
◎G.Iジョー
◎ガンネイル
◎グリッドシーカー
◎ジオストーム
◎ゴールデンアックス４Ｐ
◎フック
◎ケンゴ
◎マクロス
◎マッドシャーク
◎メタモルフィックフォース
◎マジンガーＺ
◎マーシャルチャンピオン
◎ミスティックウォリアーズ
◎ナイトスラッシャーズ
◎ネビュラスレイ
◎シャドーフォース
◎アウトゾーン
◎ロボコップⅡ
◎豪血寺一族
◎豪血寺一族２
◎雷電
◎雷電２
◎雷電ＤＸ
◎ローラーゲーム
◎シンプソンズ
◎サンドスコーピオン
◎６４番街
◎スパイダーマン４Ｐ
◎サンセットライダーズ
◎パーフェクトソルジャー
◎ツインイーグルⅡ
◎サンダーゾーン
◎達人王Ⅱ
◎アンダーカバーコップス
◎バイオレントストーム
◎Ｘ－ＭＥＮ（コナミ）

ゲーム経営の
企画
運営
新規オープン
までずすべておまかせ下さい。
㈱ユニバース

◎ゼロチーム
◎サンダードラゴンⅡ
◎ガンバード
◎サンダーフォックス
◎疾風魔法大作戦
◎魔法大作戦
◎ライトブリンカー
◎大江戸ファイト
◎ウルトラ闘魂伝説
◎ＳファイターⅡ
◎ＳファイターⅡダッシュ
◎ＳファイターⅡターボ
◎海底大戦争
◎究極戦隊ダダンダーン
◎ラピッドヒーローズ
◎スズカ８アワーズ２
◎リッジレーサー
◎デイトナＵＳＡ

㈱ユニバース
大阪市住之江区北加賀屋５-８-５７ユニバースビル
TEL.06(682)3444
FAX.06(681)9770

豊橋（営）愛知県豊橋市北山町５-６
TEL.0532(46)6103
FAX.0532(48)6155

米子（営）
鳥取県米子市加茂町２-138
山本ビル
TEL.0859(35)3660
FAX.0859(35)3757

もっと広がる情報ページ

うります&かいます

●かいます
◎アサルト
◎アテナ
◎アルゴスの戦士
◎悪魔城ドラキュラ
◎R－TYPEⅠ・ⅡLEO
◎イシターの復活
◎1941
◎1942
◎1943
◎1943改
◎ウルフファング
◎エグゼドエグゼス
◎エドワードランディ
◎A－JAX
◎エリア88
◎Xマルチプライ
◎オーダイン
◎黄金の城
◎ガイアポリス
◎ガンスモーク
◎ギャプラス
◎究極タイガー
◎グラディウスⅠ・Ⅱ・Ⅲ
◎ゲイングランド
◎魂斗羅
◎サイドアーム
◎サラマンダ
◎ザ・グレートラグタイムショー
◎サンダークロス2
◎ストライダー飛竜
◎スペランカー
◎スターフォース
◎スパルタンX
◎スーパー魂斗羅
◎ゼビウス
◎ゼロウイング
◎ソニックウイングス
◎ソロモンの鍵
◎ダライアス外伝
◎大魔界村
◎大王
◎チェルノブ
◎テトリス
◎出たなツインビー
◎ドルアーガの塔
◎ドラゴンバスター
◎ドラゴンスピリッツ
◎トライゴン
◎ネビュラスレイ
◎バツグン
◎バブルボブル
◎バイオレントストーム
◎ハレーズコメット
◎パックランド
◎パックマニア
◎B－WING
◎フェリオス
◎ファンタジーゾーン
◎プリルラ
◎ファイナルファイト
◎ヘルファイヤー
◎マーベルランド
◎マクロス1・2
◎魔界村
◎メルヘンメイズ
◎メタルブラック
◎メタモルフィックフォース
◎五月陣戦
◎五月陣戦2
◎ライフフォース
◎リブルラブル
◎レイフォース
◎ロストワールド（P付）
◎ロッドランド
◎ロードランナーシリーズ
◎ワンダーモモ
◎ワンダー3
◎ワルキューレの伝説

㈲ミルキーウェイ
名古屋市中区大須3－5－13
ハセビル2階
TEL.052（262）3295
FAX.052（262）2373

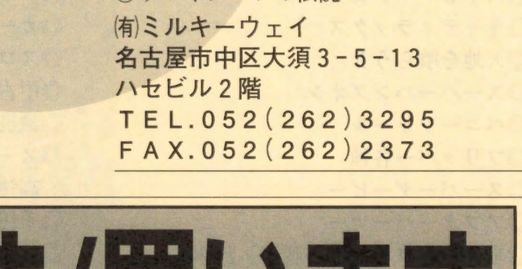
中古基板 売ります/買います

TEL 052-262-3295
FAX 052-262-2373

1枚からでも買います。
まずお電話ください。

〒460 名古屋市中区大須
3-5-13 ハセビル2F

オペレーターの方大歓迎
ぜひ一度御来店ください。



アーケードゲームショップ
ミルキーウェイ

売
大型機種
メダル機
アーケード
マシン
中古コイン
大裕
TEL 06(644)-0328
FAX 06(644)-0331
〒556 大阪市
浪速区下寺3
丁目6番2号
買

●うります
◎18インチ・20インチ筐体
◎18インチ・20インチラバー筐体
◎26インチラバー筐体
◎14インチアップライト　基板入り
◎ニューUFOキャッチャー
◎マスコットランド（1人用）
◎ストⅡダッシュターボ
◎キャディラックス
◎天地を喰らうⅡ
◎スーパーハングオン
◎ペニーフォール
◎フリッパー各種
◎スーパーダービー
◎アフターバーナー
◎乗り物－ロボット・戦車・汽車
◎スーパーコンチネンタル
◎低高速ホッパー
◎ニューグランドダービー（6人用）
◎ラッキークレーン
◎人形つかみ（クレーン）
◎ミニクレーン
◎定置式乗物各種あります
◎日物・寿・大森制アップライト型メダルゲーム機
◎グローリー電動コイン計算機
◎コインペット
◎コイン両替機
◎手動式コイン計算機
◎千円・五百円両替機
◎グローリー1万円両替機
◎手動式・電動式コイン計算機
◎中古コイン（サイズ各種有り23φ 24.5φ・25φ・26φ・27φ）
◎各種コックピットタイプ有ります
●かいます
◎各種中古ゲーム機・中古基板
◎忍者ウォリアーズ
◎キングダービー
◎スーパーダービー
◎UFOキャッチャー
◎ニューUFOキャッチャー
◎マスコットランド（1人用）
◎ストリートファイターⅡ
◎ストリートファイターⅡダッシュ
◎餓狼伝説スペシャル
◎寿・大森タイプのメダル機
◎18インチ・20インチ各筐体
◎ジャンポーカー・スロット
◎各種コックピットタイプ
◎ファイナルラップ2
◎コズモギャングズ
◎ビーストバスターズ
◎スーパーモナコグランプリ
◎スーパーコンチ高速ホッパー
◎キングダービー4人用
◎パワードリフト
◎パチンコタイプ各種
◎チェイスHQ
◎トップランディング
◎アウトラン
◎バリー製スロットマシン
◎フリッパー（1年位前の物2、3台）
◎カードゲーム
◎スロットゲーム
◎中古筐体
◎識別機
◎スーパーコンチ・ボーナスライン・各高速ホッパー高価にて買取ります。
◎千円・五百円両替機
◎コイン両替機・コイン計算機
◎各種コイン買います
※振込銀行
住友銀行　天王寺駅前支店
普通口座　195403
ダイユウ

大裕
大阪市浪速区下寺3-6-2
TEL.06(644)0328
FAX.06(644)0331

中古基板
高価買取
(有)イトウ
〒180　東京都武蔵野市境2-24-6
TEL　0422(36)0433
FAX 0422(36)7033

●かいます
◎鉄拳2VerB
◎ダンシングアイ
◎バブルメモリーズ
◎闘神伝2
◎スターグラディエーター
◎SファイターEX　PULUS
◎X－NENvsSファイター
◎マーヴルスーパーヒーローズ
◎ヴァンパイアハンター
◎CP－2マザー
◎ダイナマイト刑事
◎セクシーパロディウス
◎メタルスラッグ
◎サムライスピリッツ天草降臨
◎ダブルドラゴン
◎MV1－FZ
◎MV－1A
◎MX－1B
◎その他基板高価買取
一枚でもお気軽にリストをFAXして下さい。折り返し値付け致します。

(有)イトウ
東京都武蔵野市境2-24-6
TEL.0422(36)0433
FAX.0422(36)7033

売
メダル機
中古機
中古基板
のことなら
おまかせ下さい。
大裕
TEL 06(644)-0328
FAX 06(644)-0331
〒556 大阪市
浪速区下寺3
丁目6番2号
買

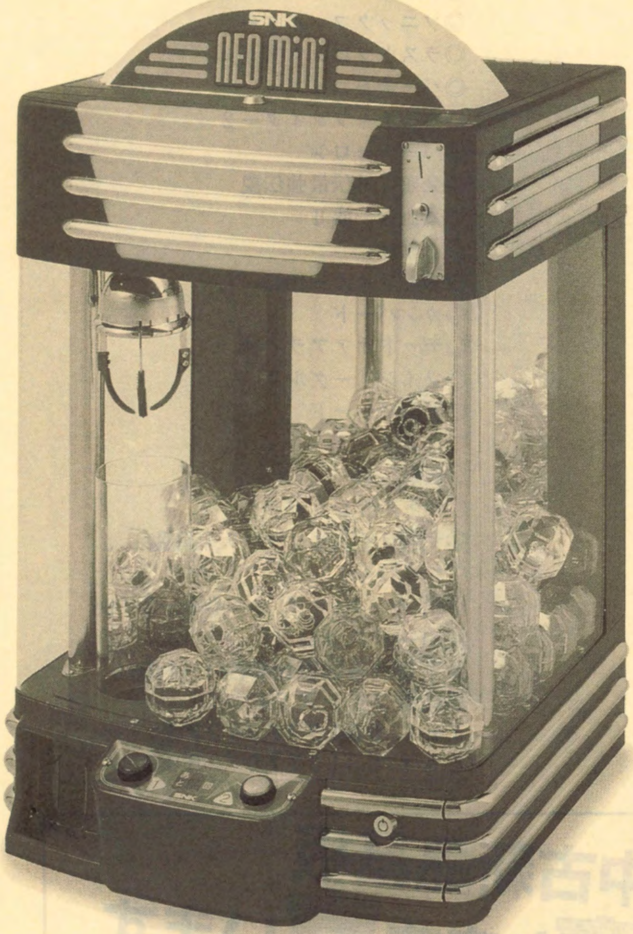
★うります&かいますの締切は毎月5日です。
下記へFAXでお送り下さい。

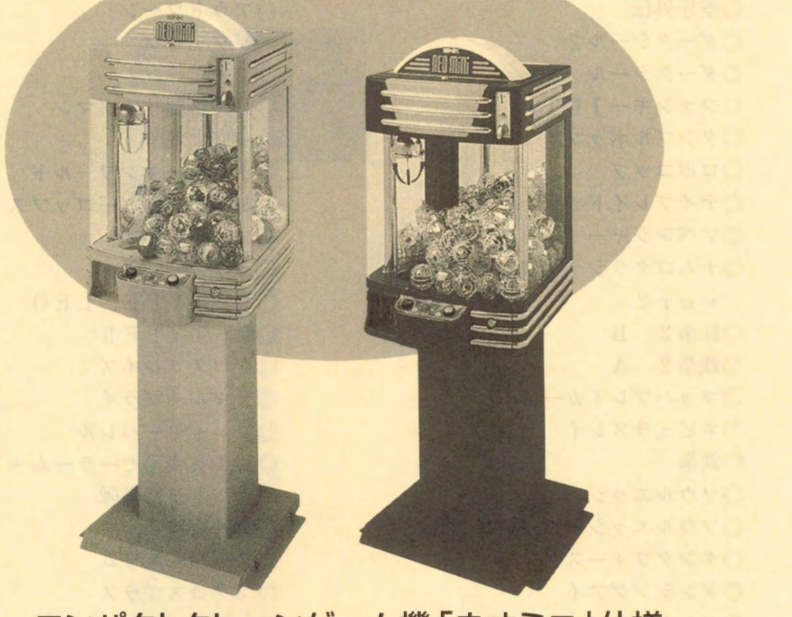
FAX06-834-4839

締切日の5日を過ぎると掲載できない場合があります。ご注意下さい。

買います!! 至急

◎中古品・流通在庫等（SNKに限る）

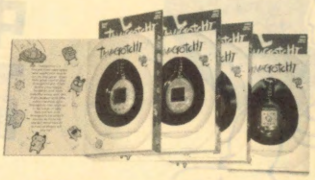




コンパクトクレーンゲーム機「ネオミニ」仕様

- ●本体外外形寸法（mm）:幅488×奥行518×高さ×784
- ●本体重量:31kg
- ●電源電圧:AC100 V（50/60HZ）
- ●消費電力:45W
- ●45φ〜75φカプセル及び同等品対応

たまごっち 買います!!



USA仕様

日本仕様

下記買受中

①日本仕様

②USA仕様

お問い合わせは……

株式会社 第一販売

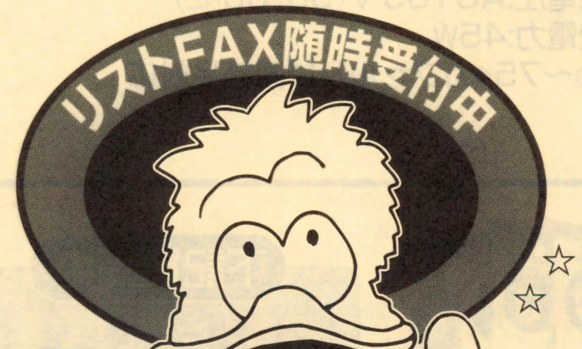
大阪市淀川区宮原1-3-20-406

TEL.06-393-6541

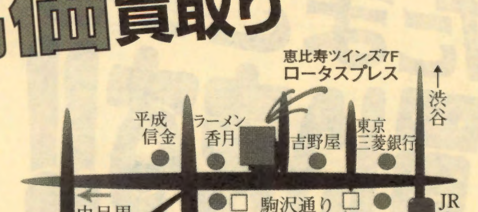
FAX.06-399-4690

◎ジョー&マックリターン
◎ウルフファング
◎ダンクドリーム95
◎サンダーゾーン
◎ロボコップ2
◎空牙
◎空牙外伝
◎ダークシール2
◎ダークシール
◎ファンキーＪＥＴ
◎タンブルポップ
◎ロボコップ
◎デイブレイド
◎アベンジャー
◎ナムコクラシックコレクション ｖｅｒ２
◎鉄拳２　Ｂ
◎鉄拳２　Ａ
◎マッハブレイカーズ
◎ネビュラスレイ
◎鉄拳
◎ソウルエッジ
◎ソウルエッジ（バージョンＢ）
◎タンクフォース
◎ダンシングアイ
◎ダンクマニア
◎プライムゴールＥＸ
◎ゼビウス３Ｄ／Ｇ
◎バッグン
◎お天気パラダイス
◎ナックルバッシュ
◎達人王
◎達人
◎フィグゼイト
◎アウトゾーン
◎Ｖファイブ
◎ドキューン
◎野球格闘リーグマン
◎海底大戦争
◎ボンバーマンワールド
◎アンダーカバーコップス
◎フック
◎ジオストーム
◎Ｒ－ＴＹＰＥ　ＬＥＯ
◎Ｒ－ＴＹＰＥⅡ
◎クロスブレイズ
◎Ｘマルチプライ
◎ファイヤーバレル
◎美少女戦士セーラームーン
◎ウルトラ警備隊
◎雷神魔傀
◎スーパースラム
◎マクロスプラス
◎マジンガーＺ
◎マクロス
◎マクロスⅡ
◎戦国エース
◎アクウギャレット
◎ガンダーラ
◎ファイティングバイパーズ
◎ソニックファイター
◎ラストブロンクス
◎バーチャコップ
◎バーチャファイター２
◎バーチャロン
◎豪血寺外伝最強伝説
◎豪血寺一族Ⅱ
◎首領蜂
◎ストライカー1945
◎カンバード
◎デッドオアアライブ
◎ツインイーグルⅡ
◎戦国ブレード
◎雷電Ⅱ
◎闘姫伝承
◎バトルガレッガ
◎サムライスピリッツ天草降臨
◎わくわく７
◎ザ･キング･オブ･ファイターズ’96

㈱ロータスプレス
東京都渋谷区恵比寿西１-10-６
恵比寿ツインズ７Ｆ
ＴＥＬ.03（3770）2731
ＦＡＸ.03（3770）2880



中古新品基板
売ります買います
中古基板
高価買取り



LOTUS PRESS
GAME WORLD

Phone. 03-(3770)-2731
Fax. 03-(3770)-2880
〒150　東京都渋谷区恵比寿西1丁目10番6号
恵比寿ツインズ7F

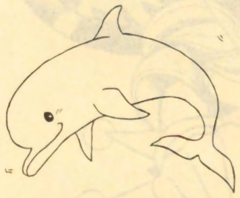
うります&かいます

●かいます
◎ストリートファイターZERO
◎ヴァンパイアハンター
◎サイバーボッツ
◎エイリアンVSプレデター
◎X－MEN
◎ダンジョンズ&ドラゴンズ
◎ヴァンパイア
◎ストリートファイターEX
◎19XX
◎クイズなないろDREAMS
虹色町の奇跡
◎スーパーパズルファイター
◎スターグラディエーター
◎ストⅡムービー
◎パワードギア
◎ウォーザード
◎ダンジョンズ&ドラゴンズ
ジャドーオーバーミスタラ
◎マーヴルスーパーヒーローズ
◎ストZERO2
◎ストZEROALPHA
◎X－MENvsSファイター
◎闘神伝2
〈カートリッジ〉
◎ダンジョンズ&ドラゴンズ
ジャドーオーバーミスタラ
◎ストZERO2ALPHA
◎マーヴルスーパーヒーローズ
◎エイリアンVSプレデター
◎サイバーボッツ
◎ダンジョンズ&ドラゴンズ
◎X－MENvsSファイター
◎サッカースーパースターズ
◎ハイパーアスリート
◎サラマンダⅡ
◎究極戦隊ダダンダーン
◎対戦ぱずるだま
◎ツインビーヤッホー
◎メタモルフィックフォース
◎バイオレントストーム
◎GIジョー
◎ミスティックウォリアーズ
◎極上パロディウス
◎サンセットライダーズ
◎ゼクセクス
◎セクシーパロディウス
◎バーサイネットサッカー
◎X－MEN
◎ガイアポリス
◎ドラグーンマイト
◎サンダークロスⅡ
◎スラムダンク2
◎ライデンファイターズ
◎ゼロチーム
◎雷電
◎雷電Ⅱ
◎雷電DX
◎バイパーフェイズワン
◎ダライアス外伝
◎バブルシンフォニー
◎バブルメモリーズ
◎Sフットボールチャンプ
◎サイキックフォース
◎ライトブリンガー
◎アラビアンマジック
◎バブルボブル2
◎龍神
◎サイレントドラゴン
◎究極タイガーⅡ
◎サイキックフォースEX
◎ラスタンサーガ
◎ラスタンサーガⅡ
◎パズルボブル3
◎パズルボブル2X
◎ファイターズインパクト
◎レイストーム
◎ナイトスラッシャー
◎エドワードランディー
◎ポケットギャルDX
◎キャプテンアメリカ
◎グレートラグタイムショー
◎ヘビースマッシュ
◎バックファイア

●かいます
◎アウトゾーン
◎アウトフォクシーズ
◎アラビアンマジック
◎アンダーカバーコップス
◎ウルトラ警備隊
◎エイトフォース
◎エイリアンＶＳプレデター
◎Ｘ－ＭＥＮ
◎海底大戦争
◎ザ・キング・オブ・ファイターズ '95 96
◎剣豪
◎ゴールデンアックスⅡ　４Ｐ
◎豪血寺一族Ⅱ
◎豪血寺外伝最強伝説
◎極上パロディウス
◎サイキックフォース
◎サンセットライダーズ
◎サンダードラゴンⅡ
◎ジオストーム
◎疾風魔法大作戦
◎ジャッキーチェン
◎スノウブラザーズ
◎スカルファング
◎ストライカーズ1945
◎ＳファイターＥＥＲＯ２ＡＬＰＨＡ
◎ＳファイターＺＥＲＯ２
◎ＳファイターＥＸ
◎ストームブレード
◎ゼロチーム
◎戦国ブレード
◎スラムダンク２
◎ソウルエッジ
◎ソウルエッジ（バージョンＢ）
◎ソニックザファイターズ
◎ダイナマイト刑事
◎ダブルドラゴン
◎ダンクドリーム '95
◎ダンクマニア
◎ダンジョン＆ドラゴンズ
◎ダンジョンズ＆ドラゴンズ
　シャドーオーバーミスタラ
◎ツインイーグルⅡ
◎鉄拳２
◎鉄拳２ＶｅｒＢ
◎鉄拳３
◎雷神魔界Ⅱ
◎デカスリート
◎闘姫伝承
◎闘神伝２
◎ニンジャウォリアーズ
◎ネオジオ（１スロット小中大）
◎ネオジオ（２、４、６スロット）
◎ネビュラスレイ
◎バーチャコップ（ＰＣＢ＋サウンドＢ）
◎バーチャストライカー
◎バーチャファイター２
◎バイオレンストーム
◎バイパーフェイズワン
◎パックマニア
◎ハットトリックヒーロー '93
◎バブルメモリーズ
◎ハイパーアスリート
◎ヴァンパイアハンター
◎ビッグトーナメントゴルフ
◎ファイターズインパクト
◎ファイティングバイパーズ
◎ブレイカーズ
◎ポケットギャル
◎ボンジャックツイン
◎ボンバーマン
◎マーシャルチャンピオン
◎マーヴルスーパーヒーローズ
◎マクロス
◎マジンガーＺ
◎マッドシャーク
◎マッハブレイカー
◎ミスティックウォリアーズ
◎メタフォックス
◎メタモルフィックフォース

㈲山田電子貿易
横浜市中区山下町202 ラオビル504
TEL.045(663)1823
FAX.045(663)2316

中古基板高価買取中!
WE BUY & SELL NEW AND USED P.C.B.



★1枚からでも買います。まずお電話下さい!
▶業者の方大量処分も大歓迎!全国どこでもお支払いは即現金で!
★商品リストをFAXして下さい。
値付け返送致します。▶24時間OK!納得価格でご検討下さい。

買取価格一例〈6月上旬現在〉

◆アクウギャレット	20K	◆鉄拳2 バージョンB	46K
◆ナムコシステムⅠ	15K	◆闘神伝2	38K
◆バーチャコップ	80K	◆MV－1〔大〕	13K
◆D&DⅡ	48K	◆19××	45K
◆タンクフォース	20K	◆マーブルスーパーヒーローズ	38K

㈲山田電子貿易
YMD CO.,LTD.
〒231 神奈川県横浜市中区山下町202 ラオビル504
TEL:045-663-1823 FAX:045-663-2316
〔香港OFFICE〕TEL:852-24290288 FAX:852-26143970

お店の「不要」はだれかの「必要」!!

高く買取り
見積り無料
全国どこでも直ぐ参上

ゲーム機１台からお店丸ごとまで

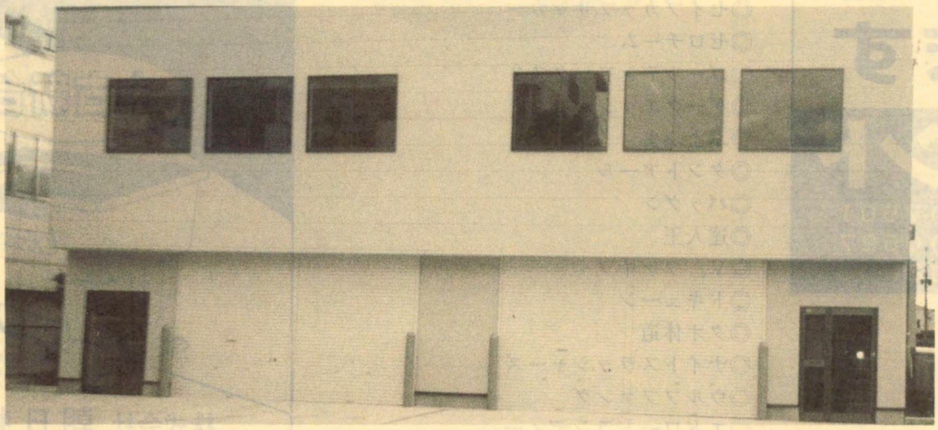
高値買取

即金

★国内用在庫300台以上
★海外用在庫100台以上

売ります

●ニューアストロシティー　12万～
●アストロシティー　10万～
●ニューUFOキャッチャー新古　30万～
●ニューUFOキャッチャー　28万～
●バーサスシティー　25万～
●ニューUFOミニ　11万～
●レイブレーサーDX
●レイブレーサーTWIN
●マンクスTT
●ワインディングヒート
●デイトナUSA
●プリント倶楽部1、2



●定置式３人乗り
その他　乗り物在庫豊富

㈲関西電子 TEL06(902)9740
KANSAI DENSHI CO,LTD.
〒571　大阪府門真市本町43-6　2F
●振込先　関西銀行　守口支店（普通）350501

FAX06(902)9746

■当社直営店■　●ゲームプラザフタバ堺市北花田店☎0722(51)8369●ビデオＩＮ経大東淀川区瑞光店☎06(329)5357●ゲームカンサイ守口店☎06(902)9740

◎雀々しましょ
◎雀々パラダイス
◎マッハブレイカーズ
◎アウトフォクシーズ
◎ストリートファイターＥＸ
◎ワルキューレの伝説
◎子育てクイズ　マイエンジェル
◎ガンフロンティア
◎プルリラ
◎グレートラグタイムショー
◎美少女戦士セーラームーン
◎ナムコシステム１
◎クイズなないろＤＲＥＡＭＳ
虹色町の奇跡
◎フェリオス
◎サンダードラゴン２
◎アテナ
◎サイコソルジャー
◎ファイナルロマンス２、Ｒ
◎スーパーリアル　花札恋こいしましょ
◎プリティセーラー１、２
◎ＢＥＴ麻雀各種
◎８ライン各種

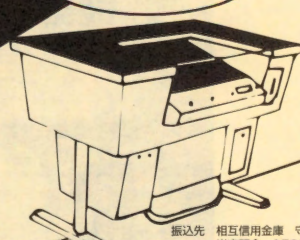
㈱ファントム
東京都千代田区外神田3-1-2
明治ビル3F
TEL.03(3257)1126
FAX.03(3257)1135

高価買取中!!
基板
ド〜ンと
買います
アイ・ランド
☎ 0720(84)7501
FAX 0720(83)0527
大阪府門真市脇田町21-13

●うります
◎海底大戦争
◎パーフェクトソルジャー
◎Ｒ−タイプレオ
◎スーパーストⅡ
◎ダンジョンズ&ドラゴンズ
◎バース
◎メタモルフィックフォース
◎G.Iジョー
◎マーシャルチャンピオン
◎ポトポト
◎ゴールデンアックス２
◎グリッドシーカー
◎龍神
◎雷電
◎ファイナルスターフォース
◎ヘビースマッシュ
◎ポケットギャルＤＸ
◎ナックルバッシュ
◎フィギゼイト
◎爆烈クラッシュレース
◎戦国エース
◎マクロス
◎マクロス２
◎ゴジラ
◎ニューマンアスレチックス
◎スーパーワールドコート
◎スーパーワースタ’93
◎サンダードラゴン２
◎マッドシャーク
◎牌砦
◎ギャルズパニック
◎マジカルエラーを探せ
◎ネオジオ各種
◎麻雀各種

●かいます
◎ライトブリンガー
◎アラビアンマジック
◎トップランキングスター
◎ワールドカップ’94
◎雷電
◎ジンジンジップ
◎ビッグストライカー
◎雷電２
◎セイブカップサッカー
◎ゼロチーム
◎ゴールデンアックス２
◎ダークエッジ
◎ぷよぷよ
◎タントアール
◎バッグン
◎達人王
◎Ｖ．ファイブ
◎ドキューン
◎タオ体道
◎ナイトスラッシャーズ
◎ウルフファング
◎エドワードランディー
◎ギャルズパニック
◎シャドーフォース
◎アルティメイトテニス
◎戦国エース
◎ドラゴンボールＺ
◎スラムダンク
◎極上パロディウス
◎究極戦隊ダダンダーン
◎プレミアサッカー
◎グラディウス２
◎グラディウス３
◎ゼクセクス
◎ドラキュラ
◎野球格闘リーグマン
◎ファイヤーバレル
◎メジャータイトル２
◎ボンバーマンワールド
◎スーパーストⅡＸ
◎天地を喰らう２
◎ストライダー飛龍
◎エリア８８
◎ニモ
◎ウィロー
◎グランドストライカー
◎豪血寺一族
◎上海２、３
◎スーパー上海
◎魔法大作戦
◎ＪＪスコカーズ
◎その他、レトロ基板から最新基板まで買取ります。

アイ・ランド
門真市脇田町21-13
TEL.0720(84)7501
FAX.0720(83)0527

ゲーム機の販売・修理・5カード・7カードあらゆるオリジナルソフト製作・解析承ります!
中古新台

振込先　相互信用金庫　守口(支)
当座預金　153659
株式会社　朝日物産
株式会社 朝日物産
〒535　大阪市旭区新森7丁目4番32号
電話　06(955)2311(代)
FAX　06(955)2313

うります&かいます

●うります
◎Sファイター3
◎SファイターZERO2　ALPHA
◎ザ・キング・オブ・ファイターズ’96
◎スーパーパズルファイターⅡX
◎マーヴルスーパーヒーローズ
◎サイバーボッツ
◎パワードギア
◎ヴァンパイアハンター
◎X－MENvsSファイター
◎X－MEN
◎スーパーマッスルボマー
◎スーパーストⅡX
◎エイリアンVSプレデター
◎ダンジョン&ドラゴンズ
シャドーオーバーミスタラ
◎マクロス1、2
◎セクシーパロディウス
◎ソウルエッジ（1、バージョンB）
◎実況パワフルプロ野球’96
◎闘姫伝承
◎バブルメモリーズ
◎テトリスプラス
◎ストームブレード
◎サイキックフォースEX
◎バーチャボーリング
◎鉄拳1、2、VerB
◎ウォザード
◎上海1、2、3、スーパー
◎スーパーリアル麻雀PⅠ～Ⅵ
◎麻雀ファンタジックラブ
◎ファイナルロマンス1、2、R
◎スーパーマル禁版
◎グラディウス2、3
◎ドントアール
◎スーパーワースタ’95、96
◎ラッキー13雀夢
◎スーパー華パラダイス
◎アイドル麻雀
◎華仁義
◎華寿殿
◎龍雀（ロンジャン）
◎美少女戦士セーラームーン
◎蒼穹紅蓮隊
◎対戦ぱずるだま
◎ときめきメモリアル対戦ぱずるだま
◎進め！対戦ぱずるだま
◎マジカルドロップ1、2、3
◎マジカルドロッププラス1
◎テトリス
◎コラムス1、2
◎疾風魔法大作戦
◎達人王
◎バーチャファイター1、2
◎レイフォース
◎華弥生
◎ダイナマイト刑事
◎デカスリート
◎ステークスウイナー2
◎ハイパーアスリート
◎風雲タッグバトル
◎リアルバウト餓狼伝説スペシャル
◎麻雀BETタイプ各種
◎8ライン各種

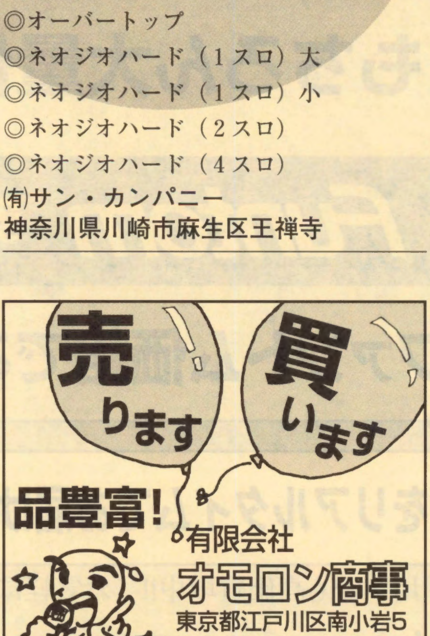
●かいます
◎D&Dシャドーオーバーミスタラ
◎バトルガレッガ
◎ときめきメモリアル対戦ぱずるだま
◎マジカルドロップ2、3
◎上海万里の長城
◎デカスリート
◎闘姫伝承
◎若草物語
◎スーパーリアル麻雀PⅥ
◎鉄拳1、2、VerB

買います！
秋葉原価格にて高価買取!!
もちろん大量仕入れもOK!!
信頼 Funtom 安心
売ります！
豊富な品揃え&ファントム価格でご奉仕
TOPICS
在庫基板価格表をリアルタイムでお届け！☎にてご請求下さい!!
※コンシューマー・パソコン用ソフトも高価買取中!!　お気軽にお問い合わせ下さい!!
有限会社　ファントム　〒101　東京都千代田区外神田3-1-2　明治ビル
TEL (03) 3257-1126 / FAX (03) 3257-1135

うります&かいます

◎達人王
◎大王
◎ツインイーグルⅡ
◎デスブレイド
◎デッドオアアライブ（Bタイプ）
◎鉄拳２ＶｅｒＢ、Ｃ、Ｄ（コネクタ）
◎ドラグーンマイト（キック線）
◎ドキューン
◎闘神伝２
◎闘姫伝承
◎首領蜂
◎ナイトスラッシャー
◎ナックルバッシュ
◎ナックルヘッズ
◎ナムコクラシックコレクション（VOLⅠ）
◎ナムコクラシックコレクション（VOLⅡ）
◎ノストラダムス
◎バイオレントストーム
◎ハイパーデュエル
◎バッキーオヘヤ
◎バーチャコップ（サウンドＢＤ付）
◎バツグン
◎バブルメモリーズ
◎ハズルボブル２
◎ハズルボブル３
◎バブルシンフォニー
◎ハイパーフィズワン
◎バーチャファイター２
◎ハットトリックヒーロー‘93
◎ビーラップボーイ
◎ヒーテッドバレル
◎ビマナ
◎ビッグファイト
◎フック
◎ファイナルファイト
◎ファイナルスターフォース
◎フィグゼイト
◎ファイアーバレル
◎ブラッドブラザーズ
◎プレミアサッカー
◎プライムゴールＥＸ
◎ファイティングバイパーズ
（ケーブル付）
◎ヘブンズゲート
◎ポケットギャルＤＸ
◎ボンバーマンワールド
◎マッドシャーク
◎マーヴルスーパーヒーローズ
◎マーシャルチャンピオン
◎マッハブレイカーズ
◎マクロス
◎マジンガーＺ
◎ミステッィクウォリアーズ
◎ムーンウォーカー
◎メタモルフィックフォース
◎ラビットヒーロー
◎ラストブロンクス（ハーネス付）
◎雷電
◎雷電Ⅱ
◎雷電ＤＸ
◎ライデンファイターズ
◎龍神
◎リーサルエンフォーサーズⅡ（PCB）
◎レジオネア
◎レイストーム
◎ロボコップⅡ
◎ロックマン
◎64番街
◎ワールドラリー
◎ワールドラリー
◎得点王Ⅳ
◎ザ·キング·オブ·ファイターズ’96
◎ビッグトーナメントゴルフ
◎ダブルドラゴン
◎ダンクドリーム
◎ソニックウイングスⅢ
◎ネオドリフトアウト
◎得点王Ⅲ
◎忍者マスター
◎オーバートップ
◎ネオジオハード（１スロ）大
◎ネオジオハード（１スロ）小
◎ネオジオハード（２スロ）
◎ネオジオハード（４スロ）

㈲サン・カンパニー
神奈川県川崎市麻生区王禅寺
7468-1
TEL.044(954)9459
FAX.044(966)8287



●うります
◎バーチャレーシング
◎ファイナルラップＲ
◎ニューＵＦＯキャッチャー
◎ダンプザンプ
◎ザウルスキャノン
◎ワニワニパニック
◎カニカニパニック
◎グランプリスターⅡ
◎アフターバーナーⅡ（ＤＸ）
◎Ｇ－ＬＯＣ（ＤＸ）
◎バトルシャーク
◎ホログラム
◎トップランディング
◎ラインオブファイヤー
◎ＴＸ－１
◎ＷＧＰ
◎ラッドモビール
◎ハードドライビング
◎ヘビーウエイトチャンプ
◎デンジャーゾーン
◎コズモギャングズ
◎オペレーションウルフ
◎オペレーションサンダーボルト
◎スピードサッカー
◎スピードバスケット
◎ホットロッド
◎ハーリーレーサー
◎ゴールデンボール
◎ワールドビンゴ
◎ダービーボール
◎メタルホーク（ＤＸ）
◎チェイスＨＱ
◎スーパーモナコＧＰ（ＤＸ）
◎ビックラン
◎ギャラクシーフォースⅡ
◎ポールポジション２
◎サンダーセプター
◎ホットチェイス
◎シルバーストライク
◎キャッシュルーレット
◎その他新旧多数有り
●かいます
◎ジャレコポニーメダルアップライト

㈲オモロン商事
東京都江戸川区南小岩５-18-13
TEL.03(5693)3222
FAX.03(5693)3223

うります&かいます

●かいます
◎アベンチャーギャラクティックストーム
◎アウトゾーン
◎アクウギャレット
◎アラビアンマジック
◎アンダーカバーコップス
◎アラビアンファイト（4P）
◎アステリクス
◎ウルトラ闘魂伝説
◎ウルトラ警備隊
◎エイトフォース
◎エイリアンVSプレデター
◎エイリアンズ
◎SDガンダムレインボー大陸戦記
◎ST－Vマザー
◎X－MEN（コナミ）
◎X－MENvsSファイター
◎19XX（ソフト）
◎19XX
◎ガンバード
◎ガンネイル
◎海底大戦争
◎究極タイガー2
◎グリッドシーカー
◎剣豪
◎ゴールデンアックスII（4P）
◎ゴールデンアックス
◎極上パロディウス
◎豪血寺一族
◎豪血寺一族II
◎豪血寺外伝最強伝説
◎サイキックフォース
◎サイレントドラゴン
◎サンセットライダーズ
◎サンドスコーピオン
◎サンダーゾーン
◎サンダードラゴン
◎サンダードラゴンII
◎サンダーフォックス
◎ジオストーム
◎ジョー&マックリターンズ
◎シャドーフォース
◎ジャッキーチェン
◎JJスコーカーズ
◎G．Iジョー
◎CPS－IIマザー
◎ストリートファイターII
◎ストリートファイターII'
◎ストリートファイターII'T
◎スカイスマッシャー
◎スーパースラムズ（バンプレ）
◎ストームブレード
◎スノーブラザーズII
◎スノーブラザーズ
◎スターグラディエーター
◎スカルファング
◎スラムダンク2（ケーブル付）
◎セクシーパロディウス
◎美少女戦士セーラームーン
◎戦国エース
◎ソニックウイングス
◎ソニックファイター（ケーブル付）
◎ダブルウイング
◎ダンジョンズ&ドラゴンズ
◎ダンジョンズ&ドラゴンズ
シャドーオーバーミスタラ
◎タンクフォース
◎ダイエットGOGO
◎ダークシールII
◎ダイナマイト刑事（ソフト）
◎ダンクマニア（ケーブル付）
◎ダンクドリーム'95

STAR AMUSEMENT WARS
NEW PC BS. AND MACHINES!
Buying and Selling
EXCELLENT QUALITY,FAST DELIVERY,DISCOUNT PRICE

今月の買取り目玉商品

デイトナUSA ツイン	(SEGA)	マンクスTT TWIN	(SEGA)
セガラリー・チャンピオンシップ ツイン	(SEGA)	ガンブレードNY DX	(SEGA)
インディ500 ツイン	(SEGA)	アウトランナーズ	(SEGA)
スポーツフィッシング 1&2	(SEGA)	スカッドレース	(SEGA)
タイム クライシス SD&DX	(NAMCO)	スズカ8アワーズ2 DX	(NAMCO)

大型機・メダル機・筐体・基板・その他 売ります。買います。

300坪の倉庫で機械たちが待っています。
(有)サン・カンパニー
〒215 川崎市麻生区王禅寺7468-1 東名・川崎インターすぐ
TEL 044-954-9459
FAX 044-966-8287

SUN CO.,LTD.
7468-1 Ozenji Asou-ku,KAWASAKI-CITY,KANAGAWA,215

安く売ります

プリント 倶楽部 2
スタンプ 倶楽部
ニュー UFO キャッチャー
ジャンボツイン DX
ニューラッキークレーン
UFO キャッチャーｨミニ
マドンナ筐体
ニューアストロ シティー
バーサス シティー

今月の高価買取り

ダートダッシュ DX
ワインディング ヒート ツイン／DX
GTI CLUB ツイン／DX
デイトナ USA ツイン
セガラリー ツイン
スカッドレース ツイン
スカッドレース DX
サンフランシスコラッシュ ツイン
ハウス・オブ・ザ・デッド
アウトランナーズ
タイム クライシス SD／DX
スズカ 8 アワーズ 2 SD／DX
ヘンリー エクスプローラーズ（1 台）
ロイヤル アスコット
ビクトリー ラップ DX
アクアジェット
レイブレーサー ツイン

21世紀のアミューズメントをみつめて

TOYO 株式会社トーヨー

☎06-628-2136 FAX06-624-3987

〒545 大阪市阿倍野区昭和町 1-19-21 振込先：住友銀行西田辺支店［当座］246847

TOYO CO.,LTD. 1-19-21. SHOWA-CHO, ABENO-KU, OSAKA 545, JAPAN.

OUR BANK ; THE SUMITOMO BANK NISHITANABE BRANCH .1-17-11,NISHITANABE-CHO, ABENO-KU, OSAKA 545 JAPAN. A/C NO. 246847 TOYO CO.,LTD.

tel.81-6-628-2136 fax.81-6-624-3987

うります&かいます

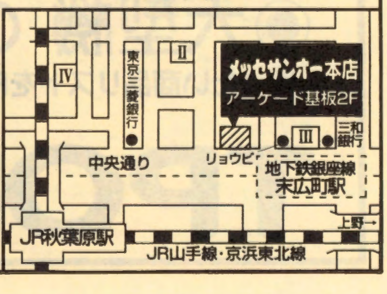
●かいます
◎ニューアストロシティー
◎アストロシティー
◎メガロ50（SD）
◎スーパーメガロⅠ、Ⅱ
◎スポーツフィッシング1 2
◎アルペンレーサー
◎ワニワニパニック
◎カニカニパニック
◎リアルパンチャー
◎ソニックブラストマン
◎ニューUFOキャッチャー
◎UFOキャッチャーミニ
◎ドリームキャッチャー
◎バーチャコップ（SD DX）
◎エイリアン3ザ・ガン
◎タイムクライシス（SD DX）
◎ガンバレット
◎リーサルエンフォーサーズⅠ、Ⅱ
◎ターミネーター2
◎アンダーファイアー
◎バーチャロン
◎スカイターゲット（SD DX）
◎デザートタンク
◎レールチェイス
◎レールチェイス2（DX）
◎サイバーコマンド（SD DX）
◎ジュラシック・パーク
◎インディ500（DX TWIN）
◎セガラリー・チャンピオンシップ（DX）
◎セガラリー・チャンピオンシップ（TWIN）
◎デイトナUSA（DX TWIN）
◎バーチャレーシング（DX）
◎バーチャレーシング（TWIN）
◎アウトランナーズ
◎F1スーパーラップ
◎F1エキゾーストノート
◎スーパーモンコGP（TWIN）
◎ダートダッシュ（SD）
◎ダートダッシュ（DX）
◎レイブレーサー（TWIN）
◎エースドライバー（TWIN）
◎リッジレーサー（TWIN）
◎ラッキー&ワイルド
◎グランプリスターⅡ
◎ロイヤルアスコット
◎宇宙カプセル
◎マジックサーカス
◎ワールドダービー
◎ウエスタンドリーム

●うります
◎ニューアストロ
◎バーサスシティー
◎UFOキャッチャーミニ
◎ニューUFOキャッチャー
◎ドリームキャッチャー
◎ジャンボツインDX
◎ゴールデンヘキサ
◎プリント倶楽部
◎ジョイスタンド
◎ガリバーキャッチャー
◎バーチャコップ2
◎バーチャコップ2（DX）
◎レイブレーサー（TWIN）
◎デイトナUSA（TWIN）
◎セガラリー・チャンピオンシップ（TWIN）
◎セガメダル
◎セガポーカー
◎シグマメダル
◎シグマポーカー

㈱トーヨー
大阪市阿倍野区昭和町1-19-21
TEL.06(628)2136
FAX.06(624)3987

●かいます
◎R-TYPEⅠ、ⅡLEO
◎アンダーカバーコップス
◎アテナ
◎ASO
◎サイコソルジャー
◎ロストワールド（P付）
◎ストライダー飛龍
◎天地を喰らうⅠ、Ⅱ
◎エリア88
◎ウィロー
◎1941
◎ストリートファイターシリーズ
◎ワンダーⅢ
◎グラディウスⅠⅡⅢ
◎サンダークロス
◎パロディウスシリーズ
◎ゼクセクス
◎サラマンダ
◎ライフフォース
◎悪魔城ドラキュラ
◎SDI（P付）
◎ゲイングランド
◎ガンフロンティア
◎メタルブラック
◎レイフォース
◎バブメボブル
◎フェアリーランドストーリー
◎トリオTHEパンチ
◎ナイトスラッシャーズ
◎ウルフファング
◎ドラゴンスピリット
◎アサルト（P付）
◎魔法大作戦
◎スペースハリアー基板
◎ナイトストライカー基板
◎その他大型基板
◎セガOLD基板
◎タイトーOLD基板
◎ナムコOLD基板

㈱メッセサンオー
東京都千代田区外神田3-14-8
TEL.03(3255)3453
FAX.03(3255)3455

元祖 秋葉原の基板屋
高価買取!!
ゲーム基板インスト説無・1枚から買取OK!
オールドゲーム基板、特別査定いたします。
大型筐体基板高価買取、レバー、パーツ無OK!
テーブル筐体、アップライト筐体 売ります! 買います!
※業者の方大量処分大歓迎!! 一度TEL下さるか、リストをFAXして下さい。値付け返送致します。
とにかく一度TEL下さい!
㈱メッセ サンオー（担当 成田）
☎03-3255-3453
FAX 03-3255-3455
〒101 東京都千代田区外神田3-14-8


●かいます
◎セガラリー・チャンピオンシップ
（DX TWIN）
◎デイトナUSA（DX TWIN）
◎デザートタンク
◎マンクスTT（DX TWIN）
◎スズカ8アワーズ（DX TWIN）
◎バーチャコップ（DX P S）
◎アウトランナーズ（TWIN）
◎GPライダー（DX）
◎パワードリフト（DX）
◎ラッドモビール（DX）
◎ジュラシック・パーク（SD DX）
◎レイブレーサー（DX 50吋）
◎プロップサイクル（SD DX）
◎タイムクライシス（SD DX）
◎ガンブレードNY（SD DX）
◎ミッドナイトラン（DX TWIN）
◎レールチェイス（SD DX）
◎アフターバーナー（DX COM）
◎ラッキー&ワイルド
◎スティールガンナーⅠ、Ⅱ
◎アルペンレーサー
◎G-LOC（DX）
◎エイリアン3ザ・ガン
◎スターブレード
◎リーサルエンフォーサーズⅠ、Ⅱ
◎ストライクファイター（DX）
◎ラインオブファイアー
◎サイバーサイクルズ（A、B、DX）
◎スタジアムクロス
◎ジェットウェーブ
◎デンジャラスカーブ
◎シスコヒート（DX）
◎ヘンリーエクスプローラ
◎メタルフォーク
◎アウトラン（DX SD）
◎スーパーチェイス（DX）
◎各種中古コイン
◎筐体（どんなものでも大量一括OK）
◎KIDS用景品マシンとKIDS用メダルマシン
◎KIDS用乗り物
◎ワイルド&パイロット
◎マーブルマッドネス
◎ゲーム中古PCBどんなものでも、大量でも一括OK

㈲ティーピーオー
埼玉県川口市並木2-26-3
TEL.048(258)4524
FAX.048(258)2761

●うります
◎アウトランナーズ
◎バーチャレーシング（DX）
◎バーチャレーシング（TWIN）
◎ニュー・スウィートランド
◎エアロシティー
◎アストロシティ
◎バーサスシティ
◎ファイナルラップⅢ
◎プリダムⅡ
◎なんでもシール委員会
◎スーパーメガロ
◎メガロ50（SD）
◎ドリームキャッチャー
◎ニューUFOキャッチャー
◎ニューUFOキャッチャーミニ

●かいます
◎デイトナUSA（TWIN）（DX）
◎セガラリー・チャンピオンシップ
（TWIN）（DX）
◎バーチャレーシング（TWIN）
◎タイムクライシス（SD）（DX）
◎バーチャコップ2（DX）（SD）
◎ガンバレット（DX）（SD）
◎マンクスTT（TWIN）（DX）
◎サイバーサイクルズ（SD）（DX）
◎スズカ8アワーズ2（SD）（DX）
◎エースドライバービクトリーラップ
◎ガンブレードNY（DX）（SD）
◎スポーツフィッシング(1)(2)
◎スーパーメガロ(1)(2)
◎ワニワニパニック
◎カニカニパニック
◎ダートダッシュ（DX）（TWINN）
◎エースドライバー（DX）（TWIN）
◎アクアジェット
◎ウェーブランナー
◎ジェットウェーブ
◎アルペンレーサー
◎アルペンレーサー2
◎スーパーグランプリ
◎バーチャロン（TWIN）
◎レールチェイス2（DX）
◎デザートタンク
◎トーキョーウォーズ（DX）（SD）
◎ニューUFOキャッチャー
◎コンビニキャッチャー
◎その他なんでも買います。

㈱ケイアンドユウ
東大阪市長田西3-23
TEL.06(748)2514
FAX.06(748)2508
フリーダイヤル
0120-00-7395

●うります
◎チキンドラッグ（カプセルタイプ）
◎チキンドラッグ（ビデオタイプ）
◎飲酒チェッカー

㈱宝娯楽
東京都大田区大森北6-1-3
とくしまや2F
TEL.03(3767)8780
FAX.03(3767)8721

中古ゲーム機 高価買取・激安販売！
◉大型機 ○筐体 ◘メダル機 ●その他各種
売りたい商品リストをFAXしてください。折り返しご返事いたします。お急ぎの方はお電話で!!
中国市場に興味をお持ちの会社、ご提案、アドバイスいたします。
TPO INC.
有限会社 ティーピーオー
〒332 埼玉県川口市並木2-26-3
TEL048-258-4524 FAX048-258-2761

うります＆かいます

●かいます
◎雷電Ⅱ
◎雷電ＤＸ
◎マクロス
◎ツインエッジⅡ
◎ダンク＆ダンク
◎ダンク＆ダンク２
◎首領蜂
●うります
◎Ｓファイター ＺＥＲＯ２
◎闘姫伝承
◎メタルスラッグ
◎ドリフトアウト
◎セクシーパロディウス
◎ニンジャマスターズ
◎神凰拳
◎リアルバウト餓狼伝説
◎セガアストロシティ筐体
㈱秀和
大阪市浪速区日本橋５－１４－９
松竹ビル６Ｆ
ＴＥＬ.０６(６４９)７１７７
ＦＡＸ.０６(６４９)７２２２

《グローリー
中古両替機売ります》
完全整備中古新セコシン機!

高額紙幣両替機（万･五千･千札･五百硬）	ER-20
2ホッパー両替機（投出種類枚数調整可能）	ER-40
千札･五百硬貨両替機（百円硬貨投出専用）	EP-8A

カナヤ商会
☎06-395-0272 FAX06-395-0243
大阪市淀川区東三国2-28-10

もちろん通常の基板の
売買もOK
ジャンク基板
スクラップ基板
買取
専門店
TEL 06-747-2028
746-1943
FAX 06-744-1235
中古基板IC部品販売会社
レクトロン
（旧社名　浪速電子）
〒578 大阪府東大阪市
西鴻池町1-14-13

●うります
◎ＥＸＰＯＲＴ　ＯＦ　ＮＥＷ
＆ＵＳＥＤ　Ｐ．Ｃ．ＢＯＡＲＤＳ
◎中古基板（特に昔なつかしいレトロ基板にも力を入れています）
◎売買のことならお任せ下さい。
まずはお気軽にお問い合わせ下さい。
●かいます
◎ジャンク基板
◎スクラップ基板
（ＲＯＭナシ・故障・欠品基板もＯＫ）
レクトロン
大阪府東大阪市西鴻池町１-１４-１３
ＴＥＬ.０６(７４７)２０２８
ＴＥＬ.０６(７４６)１９４３
ＦＡＸ.０６(７４４)１２３５

●うります
◎コラムス97
◎スペースインベーダーＤＸ
◎ばくばくアニマル
◎戦球
◎プリクラ大作戦
◎ドリフトアウト '94
◎スーチーパイ
◎ストライカー1945
◎麻雀同級生
◎ファイナルロマンス２
◎バトルサーキット
◎ＴＨＥ野球拳
◎麻雀大予言
◎風雲黙示録
◎スラムダンク２
◎ラブフォーチュン
◎紫炎龍
◎スーパーパズルファイターⅡＸ
◎デッドオアアライブ
◎ストリートファイターＥＸ
◎ＳファイターＺＥＲＯ２ＡＬＰＨＡ
◎パズルボブル２Ｘ
◎ラストブロンクス
◎スーパーワールドスタジアム '96
◎アルカノイドリターンズ
◎ファンタジックラブ
◎雷電ファイターズ
◎マクロスプラス
◎バーサスネットサッカー
◎サムライスピリッツ天草降臨
◎蒼穹紅蓮隊
◎クイズ！美少女戦士セーラームーン
～知力・体力・時の運～
◎ソニックウィングスリミテッド
◎バーチャストライカー
◎ハイパーリアクション
◎まうすけのオジャマざわーるど
◎ザ･キング･オブ･ファイターズ '96
◎Ｘ－ＭＥＮｖｓＳファイター
◎リアルバウト餓狼伝説Ｓ
◎ぷよぷよＳＵＮ
◎バーチャロン（ＴＷＩＮ）
◎Ｓファイター３
フロンティア産業㈱
東京都新宿区西新宿７丁目２番１０号
栄立新宿ビル２０１号
ＴＥＬ.０３(３３７１)３７４６
ＦＡＸ.０３(３３６５)１４２４

中古基板情報はFAXで24時間OK／ソフトランドダイレクト（通信販売）のご案内

(ご利用方法)
①お手元のプッシュトーンのでるFAX電話機へダイヤルして下さい。
大阪　06-455-6000　名古屋　052-453-6000
東京　03-3940-6000　広　島　082-223-6000
②基板売りたいなら220011#、基板買いたいなら220022#をプッシュします。
③あなたのFAX番号を市外番号から押して下さい。０００００００００００#
④#を押して下さい。
⑤あなたのFAXより価格表が出てきます。
⑥価格表はリアルタイムに在庫が表示されています。

新品　中古基板　ローンでOK!
全国どこでもお電話一本で簡単申し込み　受付時間　AM10:00～PM7:00
全国どこでも月々¥3,000-　ローンOK
(店頭にお越しいただけないお客様にはローン用紙をお送り致します)
ローン受付　06-643-0961

(お申し込み方法)
①お電話で、ご注文　06-649-7177　⑦FAXで、ご注文　06-649-7222
☆通販価格、在庫のお問い合わせ
☆10:00～19:00　年中無休で営業しております。
(お支払い方法)
☆現金でのお支払いは
◎代金着払い　☆商品と引換えに運送屋さんに、代金をお支払いいただきます。
☆午後4時までに、ご注文いただきますと当日発送の翌日、お手元に届きます。
◎銀行振込み　☆お近くの銀行より、下記口座へお振込み下さい。
振込先　三和銀行　恵美須支店　(普)3593374
口座名義　株式会社秀和　通販部
◎現金書留　☆お電話で金額を確認の上お近くの郵便局より現金封筒に下記の送り先へご送金下さい。
〒556　大阪市浪速区日本橋5-14-9　松竹ビル6F
ソフトランド秀和　☎06-649-7177

㈱秀和　〒556　大阪市浪速区日本橋5-14-9　松竹ビル6F　TEL　06-649-7177　FAX　06-649-7222

もっと広がる情報ページ

うります＆かいます

5月号

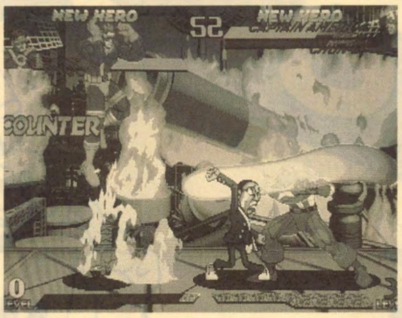
●うります
◎アクアジェット
◎アルペンレーサー（DX）
◎プロップサイクル（DX）
◎レイブレーサー（TWIN）
◎エースドライバービクトリーラップ
◎アルペンレーサー２（コンパクト）
◎GTI　CLUB（TWIN）
◎GTI　CLUB（DX）
◎ワインディングヒート（TWIN）
◎ワインディングヒート（DX）
◎スーパーGT24h
◎ランディングギア
◎パックキャップ
◎３６（スリーシックス）
◎ハッピーベル
◎ドリームチャンス
◎デンジャラスバー
◎ラズマタッズⅡ
◎ER－３０（千円券→¥100・50
オーバーホール済）
◎ER－４０（千円券→¥100・50
オーバーホール済）
◎バーチャファイター３
（バーサスシティー）
◎バーチャファイター３
（メガロ４１０）
◎バーチャロン
（バーサスシティー）
◎アストロシティー筐体
◎ドーミーシアター３３
◎ポニーMKⅣ
◎イーグレット筐体
◎マドンナ筐体
◎コスモ筐体
◎ベガスパーラー（25C）
◎ウエスタンドリーム（25C）
◎プレジャーキャッスル（25C）
◎ダイナマイトベースボール
（パ付）
◎デッドオアアライブ
◎ラストブロンクス－東京番外地
◎まじかるでーと
◎スーパーフットボール
チャンプ
◎パズルボブル３
◎レイストーム
◎鉄拳２（VerB）
◎ウォーザード
◎蒼穹紅蓮隊
◎デカスリート
◎マクロスプラス
◎パズルボブル２
◎まうすけのオジャマざわーるど
◎ハイパーアスリート
◎ソウルエッジ（バージョンB）
◎雷電DX
◎１９XX
◎サッカースーパースターズ
◎ステークスウィナーⅡ
◎雷電２
◎将棋の達人（ネオジオ）
◎ゼビウス３D／G
◎ブレイカーズ（ネオジオ）
◎ダンクマニア
◎進め！対戦ぱずるだま
◎スーパー上海
◎クイズ赤マルQ上昇
◎ギャルズパニック３
◎レイフォース
◎ナムコクラシックコレクション
Vol１
◎サムライスピリッツ天草降臨
（ネオジオ）
◎上海Ⅲ
◎ザ·キング·オブ·ファイターズ’96
◎ぷよぷよ通
◎わくわく７（ネオジオ）
◎ステークスウィナー（ネオジオ）
◎ロックマン
◎マジカルドロップ２（ネオジオ）
◎マジカルドロップ　プラス１
◎プレミアサッカー
◎バツグン
◎スラムダンク
◎スノウブラザーズ
◎疾風魔法大作戦
◎スーパースラムス
◎マジカルドロップ
◎大江戸ファイト
◎スーパーイーグルショット
◎得点王３（ネオジオ）
◎トロカーナ
◎ニューUFOキャッチャー
◎UFOキャッチャーミニ
◎アウトランナーズ
◎エアコンバット（SD）
◎天画
◎ニュースピードホッケー
◎マンクスTT（TWIN）
◎レールチェイス
◎ラッキー＆ワイルド
◎NEO５０
◎ムーンキャッスル
◎パワーホイール
◎その他低価格基板（麻雀含）
多数有り
●かいます
◎バーチャファイター３
（ブラスト筐体）
◎ストリートファイターEX
◎ソニックザファイターズ
（ハーネス付）
◎ファイティングバイパーズ
（ハーネス付）
◎ライデンファイターズ
◎パズルボブル３（ネオジオ）
◎ダンシングアイ
◎X－MENvs
ストリートファイター
◎ギャロップレーサー
◎バブルメモリーズ
◎バブルシンフォニー
◎スターグラディエーター
◎ダンジョンズ＆ドラゴンズ
シャドーオーバーミスタラ
◎バイパーフェイズワン
◎ダンジョンズ＆ドラゴンズ
◎エイリアンvsプレデター
◎サイバーボッツ
◎パワードギア
◎闘神伝２
※振込口座　第一勧業銀行　笹塚支店
（普通）　１８３４３６１
㈱玉屋

㈱玉屋
東京都杉並区和泉２丁目１番26号
TEL.03(3323)5522
FAX.03(3323)5533

INFORMATION 玉屋

新製品から中古基板・筐体まで全てが揃います

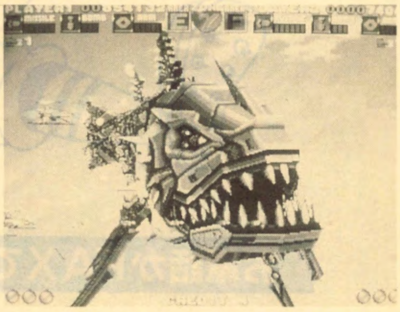
今月の高インカム期待新製品



〔MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER〕

MARVEL SUPER HEROES AND ALL MARVEL CHARACTERS TM& ©1997 MARVEL CHARACTERS , INC. ALL RIGHTS RESERVED. © NORITARO KINASHI・Arival /NTV. ©CAPCOM CO., LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED. THIS VIDEO GAME IS PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL CHARACTERS, INC. 画面は開発中のものです。

〔ザ・キング・オブ・ファイターズ'97〕
(©SNK 1997)



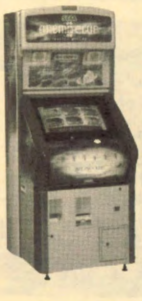
〔Gダライアス〕
(©TAITO CORP.)

〔サイドバイサイド2〕
(© TAITO CORP)

〔Over REV（オーバーレブ）〕
(©1997JALECO LTD.)

〔ファイナル ハロン〕
(©1997 NAMCO LTD.)

〔トータルバイス〕
(©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.)



〔アロマ倶楽部〕
(©SEGA 1997)

新作情報ご提供

新作情報あります。新製品情報と中古基板価格表を月2回無料でお送りします。お電話下さい。パネル・パーツ類もご相談下さい。

中古機買い取り

ご購入の基板は全て下取り致します。又、その他の製品の高価買い取りもしております。

営業・技術者募集！

詳しくは人事採用係まで

レンタル承ります
お問い合わせ下さい
03-3323-5522

あらゆるニーズに対応します。

最新の大型ゲーム機を始めとする、国内有名メーカー各社の機械を取り揃えています。

信頼と実績で御奉仕する基板売買のトータルアドバイザー
株式会社玉屋

創業13年の歴史。豊富なノウハウで人気機種、インカム状況、新品、中古関係の最新情報を無料でお届けいたします。

〒168 東京都杉並区和泉2-1-26 TEL.03-3323-5522㈹ FAX.03-3323-5533
〔振込口座〕 第一勧業銀行 笹塚支店（普）1834361 ㈱玉屋

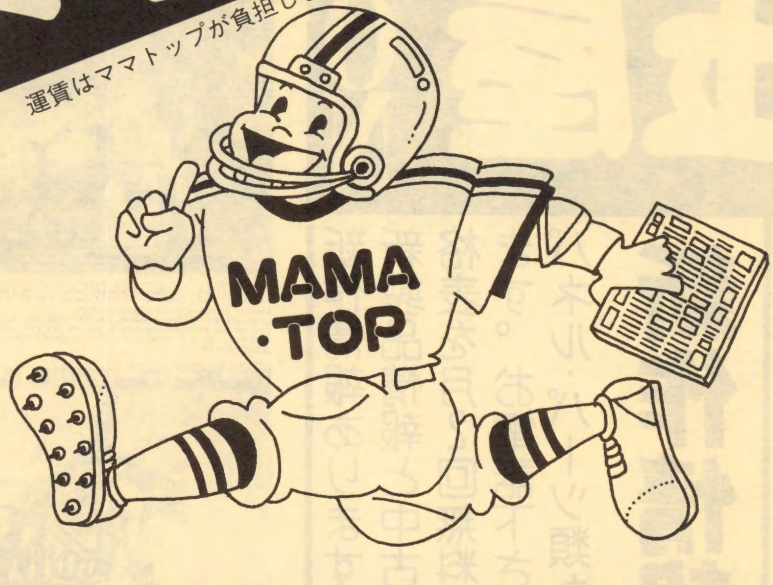
消費税５％加えます。

買います

運賃はママトップが負担します

売ります

美しい中古



お電話かFAXでお気軽にお問合せ下さい。

大型機・メダル機・ゲーム基板（中古）

展示場　東名静岡と清水インターの近くにある300坪と700坪、合計1,000坪の再生工場に整備した大型機、メダル機が大量に在庫してあります。20人のエンジニアが整備して出荷致します。

買います　売ります

WE ALWAYS HAVE LARGE QUANTITIES IN STOCK.
PLEASE CONTACT US AS SOON AS POSSIBLE.

MAMA·TOP
CORPORATION

1－1－54 RYUNAN SHIZUOKA CITY
420 JAPAN

振込先
清水銀行　大岩支店
普通口座　0072326
㈱ママトップ

JAPAN

㈱ママトップ　本社
〒420　静岡市竜南１－１－54　ＴＥＬ054-248-7700(代表) ＦＡＸ054-248-5655

LOCATION MONTHLY RANKING

5月下旬～6月下旬

ロケ別業況

業況好転!?「業績アップ」が目立った今期ロケ業況

5月下旬、神戸市須磨区で前代未聞の残忍な殺人事件が発生したが、この事件の影響により、当地のロケーションでは客足が大きく落ち込んでいるという。

「落ち込み始めたのは事件後すぐにです。普段の3～4割は落ちているでしょう。当店は土日に集中するタイプのロケですが、もちろんその土日も同じことです。何の手立てもありませんし、現在（取材日は6月17日）も落ち込んだままです」とは、事件現場から約1kmの所にあるN社ロケ店長の談。

とんだとばっちりだと言うしかないが、事件の内容が内容であるだけに、声高らかに「不条理だ！」と窮状を訴える訳にもいかない。

「店にやってくる子供たちも怯えている様子なのです。せめて遊んでいる時くらいはと思い、とにかくスタッフには子供たちに明るく接するよう心掛けさせています。また、店舗の外側のゲーム機は風営対象外となっていますが、もちろん午後6時になれば店内と同様に帰宅を促すようにしています」。

事件が解決するまで業績の回復が見込めないため事態は深刻だが、そうした中でもこうした姿勢がとれるのは、〝遊〟を売る商売としてある意味当然だとはいえ、やはり頭が下がる思いである。

しかしその一方で、例えば三宮など繁華街では、親が近所で遊べない子供たちのことを哀れみ連れてくるため、逆に家族連れ客が増え売上げが向上しているという。皮肉な話ではある。

では、今月期の全国ロケーション業況へ話を移そう。

まず最初に述べておくべきことは、今期、非常に多くのオペレーターが業績アップしたと述べたことであろう。弊誌では毎月50カ所よりインカムデータを頂いているが、併せて業績の動向も伺っており、普段は多くても7～8件である「業績アップ」の所が今回、20件近くもあったのである。逆に「業績ダウン」の所も普段は10件以上はあるのだが、今回に限っては僅かに3件。非常に好調だった模様である。

「機種構成がバラエティーに富んできたことによるものです。これまで足を引っ張っていたビデオゲームも幾分活気づいてきました」（関東・Aオペレーター）。

「プライズマシンが1カ月を通して好調であったためです。ビデオゲーム、

MONTHLY RANKING

コクピット／アップライト COCKPIT／UPRIGHT VIDEO GAME

1st ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド <セガ・エンタープライゼス>
The House Of The Dead <Sega Enterprises>

612 Points 前回 1 前々回 13

順位	前回	前々回	タイトル	得点／Points
2	2	1	レイブレーサー <ナムコ> Rave Racer <Namco>	430
3	3	3	電車でGO！ <タイトー> Densyade Go! <Taito>	426
4	NEW		トップスケーター <セガ・エンタープライゼス> Top Skater <Sega Enterprises>	344
5	5	8	スカッドレース <セガ・エンタープライゼス> Sega Super GT <Sega Enterprises>	322
6	4	2	アルペンレーサー 2 <ナムコ> Alpine Racer 2 <Namco>	301
7	6	6	GTI CLUB <コナミ> GTI CLUB <Konami>	280
8	11	5	バーチャコップ2 <セガ・エンタープライゼス> Virtua Cop 2 <Sega Enterprises>	242
9	7	4	プロップサイクル <ナムコ> Prop Cycle <Namco>	236
10	13	11	ガンバレット <ナムコ> Point Blank <Namco>	231
11	9	9	電脳戦機バーチャロン <セガ・エンタープライゼス> Cyber Troopers Virtual On <Sega Enterprises>	229
11	8	6	タイムクライシス <ナムコ> Time Crisis <Namco>	229
13	10	10	ワインディングヒート <コナミ> Winding Heat <Konami>	227
13	NEW		アルマジロレーシング <ナムコ> Armadillo Racing <Namco>	227
15	15	18	技脳体 <ナムコ> Gynotai <Namco>	192
16	16	–	オペレーションサンダーハリケーン <コナミ> Operation Thunder Hurricane <Konami>	171
17	17	15	デイトナUSA <セガ・エンタープライゼス> Daytona USA <Sega Enterprises>	160
18	14	14	ガンブレードNY <セガ・エンタープライゼス> Gunblade NY <Sega Enterprises>	153
19	12	11	アルペンサーファー <ナムコ> Alpine Surfer <Namco>	137
20	19	17	トーキョーウォーズ <ナムコ> Tokyo Wars <Namco>	128

ビデオゲーム TABLE VIDEO GAME

1st 鉄拳3 <ナムコ>
Tekken 3 <Namco>

885 Points 前回 1 前々回 3

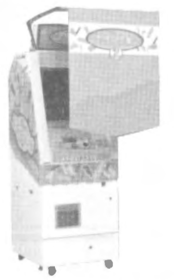
順位	前回	前々回	タイトル	得点／Points
2	2	2	バーチャファイター3 <セガ・エンタープライゼス> Virtua Fighter 3 <Sega Enterprises>	733
3	3	1	ストリートファイターⅢ <カプコン> Street Fighter Ⅲ <Capcom>	597
4	12	–	子育てクイズ マイエンジェル2 <ナムコ> Kosodatequiz My Angel 2 <Namco>	568
5	NEW		ヴァンパイアセイヴァー <カプコン> Vampire Savior <Capcom>	511
6	4	6	バーチャストライカー <セガ・エンタープライゼス> Virtua Striker <Sega Enterprises>	369
7	5	5	X−MEN VS. ストリートファイター <カプコン> X-MEN VS Street Fighter <Capcom>	354
8	10	12	ダイナマイトベースボール <セガ・エンタープライゼス> Dynamite Baseball <Sega Enterprises>	306
9	NEW		ギャルズパニックS <カネコ> Gals Panic S <Kaneko>	302
10	NEW		ソルディバイド <彩京／日本システム> Soldivide Sword Of Darkness <Saikyo/Nihon System>	263
11	7	10	ギャロップレーサー <テクモ> Gallop Racer <Tecmo>	239
12	11	9	マジカルドロップⅢ <データイースト> Magical Drop III <Data East>	221
13	8	8	子育てクイズ マイエンジェル <ナムコ> Kosodatequiz My Angel <Namco>	220
14	9	11	パズルボブル3 <タイトー> Puzzle Bobble 3 <Taito>	203
15	6	4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル <エス・エヌ・ケイ> Real Bout Fatal Fury Special <SNK>	200
16	13	14	怒首領蜂 <ケイブ／アトラス> Dodonpachi <Cave/Atlus>	175
17	14	18	対戦麻雀ファイナルロマンスR <ビデオシステム／ビスコ> Taisen Mahjong Final Romance R <Video System/Visco>	168
18	15	–	ストリートファイターEX Plus <アリカ／カプコン> Street Fighter EX Plus <Alika/Capcom>	149
19	18	19	ストリートファイターZERO2 ALPHA <カプコン> Street Fighter ZERO2 Alpha <Capcom>	136
20	15	–	バトルサーキット <カプコン> Battle Circuit <Capcom>	129

上のランキング表の得点は、取材協力ロケ50店舗のインカム順位（当コーナー最終頁の集計表参照）を1位＝20点、2位＝19点、3位＝18点、…20位1点と点数に置き換えて集計したものです。従って、各機種のインカムの高い低いに限らず、未設置・非設置の場合は得点が入らず、総得点は概して低く抑えられる傾向にあります。
また、得点はインカム状況を数値化したものではなく、未設置・非設置を含め、オペレーション業界市場全体に対する貢献度を優先し、それを数値化したものであることをご了承おき下さい。

体感ゲームも新作の影響でプラスの状況」（関東・Kオペレーター）。
　聞けば、これらの意見が挙がった。もっとも、これらだけが全ての理由ではないのだろうが、まずは一安心といったところか。
　だが、そうした好調との意見が聞かれる反面で今回、プリントシール機などいわゆるアミューズメント自販機の不調を訴える声もよく耳にした。
　「全盛期に比べ三分の一から四分の一にまで落ち込んでいます。フレームを変更しても以前のように人が溢れかえるわけでもなく、その効果は2～3日が限度です」（京阪神・Tオペレーター）。
　もちろん繁華街ロケでは「当店ではそんなことはありません。これまで通りの人気を博しています」（京阪神・Aオペレーター）との声も聞かれるが、いずれにしろAM自販機不調の声は時が経つにつれより多く聞かれるようになってきた。
　また、先の機種がバラエティーになってきたとの意見を挙げた所でも、中にはかなり無理をしているところもあり、「これからは買い控えです。AMショー明けくらいまでは大幅な機種交

プライズ／カーニバルゲーム PRIZE／CARNIVAL GAME

1st プリント倶楽部 2 〈アトラス／セガ・エンタープライゼス〉
Print Club 2 <Atlus/Sega Enterprises>



727 Points　前回 1　前々回 1

	前回	前々回		得点／Points
2	2	2	ニューUFOキャッチャー 〈セガ・エンタープライゼス〉 New UFO Catcher <Sega Enterprises>	599
3	4	4	コンビニキャッチャー とりほうだい 〈バンプレスト〉 Combini Catcher (P.N) <Banpresto>	398
4	5	－	なんでもシール委員会 〈アイマックス／ジャレコ〉 Sticker Magic <I'max/Jaleco>	248
5	10	8	ラッキーホルダー 〈トーゴ〉 Lucky Holder <Togo>	217
6	9	7	プリダム II 〈第一興商／サミー〉 Pridam II <Daiichi kosho/Sammy>	212
7	7	5	NEOプリント 〈エス・エヌ・ケイ〉 Neoprint <SNK>	211
8	6	6	ドリームキャッチャー 〈セガ・エンタープライゼス〉 Dream Catcher <Sega Enterprises>	204
9	8	9	ニュー・スウィートランド 〈ナムコ〉 New Sweet Land <Namco>	191
10	3	3	スタンプ倶楽部 〈データイースト／セガ・エンタープライゼス〉 Stamp Club <Data East/Sega Enterprises>	180

設置店に於ける貢献度ランキング

プライズ／カーニバルゲーム部門

順位	機種〈メーカー〉	設置店舗数	貢献度
①	ufoあらかると〈セガ社〉	[illegible]	18.75
②	ドリームパレス〈セガ社〉	[illegible]	18.60
③	ラッキーホルダー〈トーゴ〉	12	18.08
④	ヘキサプレジデント〈ユウビス〉	[illegible]	17.83
⑤	プリント倶楽部 2〈アトラス／セガ社〉	[illegible]	17.73
⑥	プリダムII〈第一興商／サミー〉	12	17.67
⑦	ニューUFOキャッチャー〈セガ社〉	[illegible]	17.11
⑧	ドリームキャッチャー〈セガ社〉	[illegible]	17.00
⑨	UFOキャッチャー21〈セガ社〉	[illegible]	16.80
⑩	コンビニキャッチャー〈バンプレスト〉	24	16.58
⑪	なんでもシール委員会〈アイマックス/ジャレコ〉	[illegible]	16.53
⑫	スウィートランド 2〈ナムコ〉	6	16.17
⑬	ゴールデンヘキサ〈ユウビス〉	[illegible]	15.88
⑭	スパークチャレンジ〈大平技研工業〉	9	15.67
⑮	ジョイスタンド〈大平技研工業〉	[illegible]	15.63
⑯	NEOプリント〈SNK〉	14	15.07
⑰	ニュースウィートランド〈ナムコ〉	13	14.69
⑱	ニューラッキークレーン〈ユウビス〉	[illegible]	14.40
⑲	プリティーカーニバル〈サンワイズ〉	6	14.17
⑳	スタンプ倶楽部〈データイースト／セガ社〉	[illegible]	13.85

コクピット／アップライト部門

順位	機種〈メーカー〉	設置店舗数	貢献度
①	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド〈セガ社〉	31	19.74
②	トップスケーター〈セガ社〉	[illegible]	19.11
③	電車でGO!〈タイトー〉	24	17.75
④	オペレーションサンダーハリケーン〈コナミ〉	10	17.10
⑤	マキシマムフォース〈アタリ/SNK〉	[illegible]	16.60
⑥	アルマジロレーシング〈ナムコ〉	[illegible]	16.21
⑦	トーキョーウォーズ〈ナムコ〉	8	16.00
⑧	アブノーマルチェック〈ナムコ〉	8	15.50
⑨	スカッドレース〈セガ社〉	[illegible]	15.33
⑩	GTI CLUB〈コナミ〉	19	14.74
⑪	電脳戦機バーチャロン〈セガ社〉	16	14.31
⑫	ワインディングヒート〈コナミ〉	16	14.19
⑬	技脳体〈ナムコ〉	[illegible]	13.71
⑭	ヘンリーエクスプローラーズ〈コナミ〉	6	13.50
⑮	レイブレーサー〈ナムコ〉	33	13.03
⑯	スーパービシバシチャンプ〈コナミ〉	8	13.00
⑰	ガンバレット〈ナムコ〉	16	12.83
⑱	バーチャコップ2〈セガ社〉	19	12.74
⑲	アルペンレーサー 2〈ナムコ〉	24	12.54
⑳	ダートダッシュ〈ナムコ〉	[illegible]	12.40

ビデオゲーム部門

順位	機種〈メーカー〉	設置店舗数	貢献度
①	鉄拳 3〈ナムコ〉	46	19.24
②	ヴァンパイアセイヴァー〈カプコン〉	[illegible]	18.25
③	バーチャファイター 3〈セガ社〉	[illegible]	16.66
④	子育てクイズ マイエンジェル 2〈ナムコ〉	[illegible]	15.78
⑤	ストリートファイターIII〈カプコン〉	[illegible]	14.56
⑥	バーチャストライカー〈セガ社〉	[illegible]	14.19
⑦	X－MEN VS.ストリートファイター〈カプコン〉	[illegible]	14.16
⑧	麻雀ファイナルロマンス 2〈ビデオシステム/ビスコ〉	7	13.29
⑨	ギャルズパニック S〈カネコ〉	[illegible]	12.58
⑩	ストリートファイターEX Plus〈アリカ/カプコン〉	[illegible]	12.42
⑪	子育てクイズ マイエンジェル〈ナムコ〉	[illegible]	12.22
⑫	上海III〈サン電子〉	[illegible]	12.17
⑬	電脳戦機バーチャロン VS〈セガ社〉	[illegible]	12.14
⑭	ダイナマイトベースボール〈セガ社〉	[illegible]	11.77
⑮	ストリートファイターZERO2 ALPHA〈カプコン〉	[illegible]	11.33
⑯	ソルディバイド〈彩京／日本システム〉	24	10.96
⑰	マジカルドロップIII〈データイースト〉	22	10.05
⑱	バトルサーキット〈カプコン〉	13	9.92
⑲	対戦麻雀ファイナルロマンスR〈ビデオシステム/ビスコ〉	17	9.88
⑳	ライデンファイターズ〈セイブ開発／日本システム〉	12	9.58

上のランキング表は、後頁表の各機種合計点を設置店舗数で割り順位化したものです。つまり、前頁の表がオペレーション業界全体に対する貢献度であるのに対し、上記は店舗単位でのインカム貢献度となります。尚、社名の後の白ヌキ数字は、設置店舗数を表わしています。

換はしないつもりです」などという所もある。いくら今期「業績アップ」を述べるオペレーターが多くとも、結局、こうした意見に落ちつくのは一体どうしたことだろうか。

　では、暗い話ばかりしても仕方ないので、ここで一つ「業績アップ」に繋がった特殊な意見を一つ取り上げてみよう。それはレトロゲーム導入である。レトロゲーム導入自体は珍しくも何ともないが、ある大阪のロケではこれを用いることで成功させたのである。導入した基板の合計は三十数枚。半端な数字ではない。

「一つとして同じゲームは入れていませんので、プレイヤーには次々とプレイして貰えています。また、話題作りにもなりますしね」。

　競合の激しい店舗では、こうした思い切った数のレトロ基板の導入を図るのも一つの手であるかもしれない。

　では今月の機種毎の動き。

　まずビデオゲームでは新製品の**ヴァンパイアセイヴァー**（カプコン）が初登場第5位と健闘。前作・ヴァンパイアハンターを併設させている店舗では、両製品が併せて高インカムを弾き出すなど相乗効果も見られた。

　コクピット／アップライト部門では、新製品の**トップスケーター**（セガ・エンタープライゼス）が、**ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド**（セガ・エンタープライゼス）、**レイブレーサー**（ナムコ）、**電車でGO!**（タイトー）の好調3機種に続く形でランクイン。今後の動きを期待させるに十分な出だしだ。

　プライズゲーム部門では大きな変動はないものの、**ラッキーホルダー**（トーゴ）が上昇、逆に**スタンプ倶楽部**（データイースト／セガ・エンタープライゼス）が下降するなどの動きが見られた。

噂のマシン

◆㈱シグマでは現在、SC向けのシングルメダルマシン**みんなあつまれ！　ドッジヒーロー**、**めだるでじゃんけん　グチョッパ**、**いたずらだいすき！　スシマルくん**を開発中、今夏以降の発売を予定している。また、現在発売中のSC向けマスゲームの**けろりんピック**もデモアナウンス機能を追加する等、バージョンアップする。同社では7月上旬にプライベートショーを開催し、これら新製品の発表を予定している。

◆㈱セガ・エンタープライゼスでは7月末から8月上旬の発売に向けて現在、「ルマン24時間耐久レース」を題材にしたドライブゲーム**LE MANS24**を開発中。外壁に激突すると新たな道が出現したり、途中乱入が可能だったりと従来にない斬新な内容が盛り込まれる。

スタートダッシュマシン速報

Start dash machine

ソルディバイド

自機を人型とし、撃つだけでなく武器で攻撃するなどの新しい要素を盛り込んだシューティングゲーム。果たして、その初期稼働は如何に。

「平均インカムは40くらいで、新製品としてはヴァンパイアセイヴァーに次ぐ売上げ」（関東・Kオペレーター）。

「基本的にはシューティングゲームなのでしょうが、内容的には若干違うような気もします。そのためか、客層を選ぶ傾向にあるみたいですね。平均インカムは30前後なので、シューティングゲームとしてみれば良いほうなのですが…」（関東・Cオペレーター）。

　この他の意見も併せて考えれば、スタートダッシュとしては可もなく不可もなく、まずまずといったところ。ただ、同製品に対しては今回、次のような意見を多く耳にした。

「設置当初はそうでもなかったのですが、現在はほぼ固定客化しています。平均インカムは約50とまずまずなのですが、この固定客がどこまで着いてきてくれるか心配です」（関東・Cオペレーター）。

　固定客化している、つまり客層を選ぶというこの事実は果たして、今後の動向にどう影響するであろうか。かなり多くのロケが同製品を導入しているようなので気になるところだ。

㈱彩京製

シングルロケーション業況

リアルバウト餓狼伝説スペシャルはダウン

こどもシングルロケーションは今期も大きな動きはない。主なラインナップは相変わらずリアルバウト餓狼伝説スペシャルが中心で、これにザ・キング・オブ・ファイターズ96と鉄拳2が続く。リアルバウト餓狼伝説Sは今期も前期同様に好調をキープしているが他の2ソフトはダウン気味だ。

リアルバウト餓狼伝説Sとキング96を併設していたロケーションも今期はキング96を下げていた。前号でも述べた通り、この両ソフトを併設しても右から左に客が移動するだけで相乗効果はなかった。キング96の巻返しがあるのではと期待していたが、アッサリとリアルバウト餓狼伝説Sにその座を譲ってしまったようだ。

代わりに古いソフトが入っていたが当然のことながら客付きは悪い。ここでは事実上リアルバウト餓狼伝説Sだけになってしまった。

これではダウンも当然の結果であろう。オペレーターとすれば、たとえ古いソフトであれ目先を変えることで、インカムアップまでは無理としても、なんとかダウンすることだけは防ぎたかったのだろう。

このオペレーターの心情はエース級投手不在の中、二流投手の細切れ継投で凌いでいるプロ野球チームの監督と似ている。早め早めに交替させ、打者の目先を変えるのであるが、悲しいかな二流は二流。ここ一番というところで力不足を露呈してしまうのである。ロケーションでも同じソフトを長期間入れておくよりも、たとえ古くても目先を変える方がまだマシだろう。しかし稼ぎ時に稼いでくれないのである。シングルロケーションは梅雨のシーズンに入るとダウンしてしまう。その前に稼ぐだけ稼いでおく必要があるが、

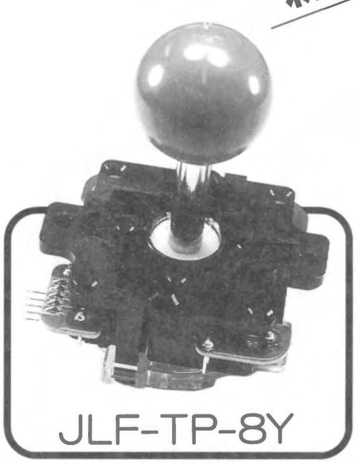
メダルゲーム機
販売 製造 開発
PS パラダイス電子㈱
東京都中野区本町3－2－9（PSビル）
TEL.03(3372)1590㈹ FAX.03(3372)6955
振込先：帝都信用金庫中野支店（普）236318

SANWA 信頼のブランド三和パーツ

■絶賛発売中の長寿命リードスイッチボタン
■耐久性バツグン、グッドデザイン
■ネジタイプ、はめ込みタイプの2タイプです。

新発売

業界初の100ø迫力！



バーチャファイターシリーズ
純正ジョイスティック
めんどうな配線作業がなくなりワンタッチで交換可能です。

Leave all of game's parts to me.

三和電子株式会社
SANWA DENSHI CO.,LTD.
本社：〒173 東京都板橋区幸町20-15 TEL.03(3959)6611
振込銀行：住友銀行 大塚支店 ㊥173617 FAX 03(3955)9208
20-15 SAIWAI-CHO, ITABASHI-KU, TOKYO, JAPAN. 〒173 PHONE 03(3959)6611
FAX 03(3955)9208 SUMITOMO-BANK OHTSUKA-BRANCH A/C NO.173617

今のラインナップでは力不足だ。
リアルバウト餓狼伝説Sは健闘しているものの、今以上に期待するのは酷だろう。鉄拳2、キング96が落ちると後は鉄拳3やストⅢクラスを投入するしかない。来期もリアルバウト餓狼伝説Sだけとなると、かなり苦しい状況に追い込まれるのではないか。

季節的な要因も加わり 来期は苦戦必至か

加えてこれからは雨や暑さがロケーションの足を引っ張る季節に入る。それだけに相当なてこ入れが必要となってくる。それともオペレーターは季節的な要因を考慮して、このシーズンは新規投資を控え、最初から諦めるのであろうか。

「シングルロケーションは死んだ」とよく耳にする。実際、新規投資もなく、ロケーション管理もしていないオペレーターもいる。しかしゲームファンは年々確実に増加している。家庭用のゲームソフト販売店や中古ソフト販売店を毎月見にいくが、週末ともなればどの店も入りきれないほど客がいる。

人気ソフトは予約制だし、欲しいソフトを手に入れるためにソフト販売店をなん軒も歩くことさえある。こどもや若者だけではない。大人でも「今ナニナニのゲームにハマッている」などと日常の会話に出てくるほどだ。

ゲームファンがいて、それも確実に増加している現実の中で、シングルロケーションだけがなぜ「死んだ」とまで云われるのであろうか。またビデオゲームの衰退が取り沙汰されるようになって久しいが、なぜなのだろうか。毎月ゲームソフトの販売店を訪れるたびに、こうした疑問が沸き上がってくる。

シングルロケーションが「死んだ」のもビデオゲームが衰退したのも家庭用ゲームソフトの普及にあるのは事実だが、敵対するのではなく共存していくことも可能ではないか。

家庭用ゲームソフトでヒット作が出れば旧ソフトであっても同タイプのソフトを入れてみるのもひとつのアイデアではないか。最近では家庭用ゲー

高価買取
TEL:06-628-2136
FAX:06-624-3987

ジーティーアイ
クラブ・ツイン
コナミ㈱
©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
株式会社トーヨー
〒545 大阪市阿倍野区昭和町1-19-21
全国引取無料・即金買取

故障中のモニターを
そのままにしていませんか!?
一日も早く修理して
復帰させましょう。
迅速 確実 実績
各種モニター、
その他
修理承ります。
㈲サンメック
〒220 神奈川県横浜市西区戸部本町17-1
TEL 045(312)9705 FAX 045(312)9706

ムソフトのテレビCMも頻繁に放映されており、例えばそのゲーム内容が空中戦であるならば、それに便乗し、同じタイプの空中戦のソフトを入れるのである。

最近の家庭用ゲームソフトは高度になってきており、低年令層のこどもには難しすぎる。古いタイプのソフトであれば、そうしたこども達を引き付けられるのではないか。同じ古いソフトを入れるのであれば、なんでも適当にではなく、こうしたことも考慮に入れてみてはどうだろうか。

シール機は過剰供給が顧客を分散

今期に入ってもシール機の人気は依然として高い。しかし供給過多による客の分散が出てきているようだ。毎月訪れるロケーションでも、玩具店に1台、カメラ店に1台、文具店に1台、スーパーの入口に3台が設置されている。いずれのロケーションも歩いて1～2分の距離である。いくら人気のシール機でも、この過密ぶりでは客が分散してしまうのも無理はない。

いずれのロケーションもニューフレームに替えるなどの努力はしているが、2～3カ月前にあったあの熱気はもうない。これがブーム終焉の兆しなのかどうかはわからないが、夏休み以後、特に9月に入ってからの動向がひとつのポイントになりそうだ。

オペレーターも過剰供給がダウンの原因と承知しているようで、複数台を設置しているところなどは、すでに台数を減らすなどの対策を講じている。また夏休みがポイントになることも予想しており、夏休み対策に頭を悩ませているようだ。

こどもシングルロケーションは冒頭でも述べたように中心になるソフトがリアルバウト餓狼伝説スペシャルしかなく、苦しい状況下にある。かなりの新規投資をしない限りジリジリと後退していくばかりだろう。この状態は今期だけのことではなく、ここ暫く続いてきたことである。毎月訪れる幾つかのロケーションの中には撤去していくものもでてきた。

いままでなら撤去した後にプライズ機が入れ替わって設置されていたが、今回はそれもなかった。こどもシングルロケーションが深刻な状態にあるのは知っているが予想以上に厳しい状況へとなってきているようだ。

ファミコンショップの店頭にもゲーム機が設置されていたが、それも確実に減少しつつあるようだ。これは予想以上の危機的な状況になっているということであろう。不況、低迷する中で誰もが新しいロケーションを開拓し、危機的状況から抜け出すことを模索しているのであるが、その新しいロケーションの光がなかなか見えてこないのだ。

様々な試みが試されているが、ハッキリとした結果は未だ出ていない。業者のなかには新規ロケーションを開拓するために様々な業界へダイレクトメールを出したり、また業務内容を紹介したビデオテープまで独自に制作している。

皆、日々地道な努力を続けているのである。いつの日か、この熱意が新規ロケーションの開拓に繋がると信じたい。不況故に違法な行為であっても一時凌ぎをと考えたくなるのは分からないでもないが、所詮それは一時的な応急処置でしかない。長期的に見ればマイナスであることは明白である。

いまの低迷から脱出するには長期的な視野に立って考える必要があろう。簡単に短期間で解決できるものではない。低迷するこの時期こそ、独自のノウハウを蓄積することができるのではないか。この苦況こそ新しいアイディアを産んでくれる偉大な母ではないだろうか。

◆プライズ／カーニバルゲーム

セガスキースーパーG (96・12)	電車でGO! (97・3)	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド (97・3)	オペレーションサンダーハリケーン (97・3)	ハングパイロット (97・3)	トップスケーター (97・4)	アルマジロレーシング (97・4)	サンフランシスコラッシュ (97・4)	アブノーマルチェック (97・4)	マキシマムフォース (97・4)	ドリームキャッチャー (89・7)	ジャンボツインDX (89・10)	ムーンキャッスル (89・12)	ニュースウィートランド (90・11)	ニューUFOキャッチャー (91・6)	ニューラッキークレーン (91・10)	ドリームパレス (92・5)	カプリチオ (92・6)	ゴールデンヘキサ (93・3)	UFOキャッチャーミニ (93・4)	フラッシュチャンス (94・7)	スウィートランド2 (94・9)	UFOプッシャー (95・5)	プリティーカーニバル (95・7)	コンビニキャッチャー (95・7)	プリント倶楽部 (95・7)	ヘキサプレジデント (95・7)	アクアパラダイス (95・8)	ラッキーホルダー (95・11)	ポスタードリーム (95・11)	トロカーナ (96・2)	ネオミニ (96・4)	ufoあらかると (96・7)	UFOキャッチャー21 (96・7)	ネーム倶楽部 (96・9)	セラージュ (96・9)	NEOプリント (96・10)	ウルトラ電流イライラ棒 (96・11)	ディスクコレクション (96・11)	カプリチオスピン2 (96・11)	プリネーム (96・11)	なんでもシール委員会 (96・11)	プリント倶楽部2 (96・12)	スタンプ倶楽部 (96・12)	シールくん2 (96・12)	ジョイスタンド (96・10)	プリダム2 (96・12)	スパークチャレンジ (97・3)	電撃イライラ棒チャンス (97・3)	スピン ザ スピン (97・4)
														7	4					5						2											10					8				6	3		
	1												10	6								7		8										9		4						1	2						
		1				9				6		2		5							3			7																		1							
	2	1			3					4				1	7									5												8						6	10						
	3	1			2			8					6	8	4									9		1		2			7											3	10					5	
			4							4		3		2				6			8	9						1														7							
	4	1	6	18	2	7	16	8		6				5										10		1		2								9						4							
19										4			10	6				2										5				1										3							
	3	2			1											2						6				5		1		10		4	3									7					8		
	8	2	4	17	1	7			5					4									8	5		7										10						2				3			
11	6	2	5		1	4								3				1	4			9		5				2						10													6	7	
		1								1				2				4												8							6				5	3	10						
		2			1									6										2	1											8					4	3	10		7				
		2			1	5		7	6																									4	2					3	5	1	7					8	9
	3	1		9	2					3				7				9				10									5	2										1							
											4			2											1																	3							
	1							2									1								4														3			6				9			
	3	1	5			4								2				4				6		3							1									10		5			7			9	
		1	2			3							4	2	9				3					1									5								6	7							8
		1												1										2														6				3			4				
19	8	1			2									1					7			10		4						8						9					5	3							
		1			2									3										2												6					4	1		5				8	
	3	2			4									1						8				2					10									9			4	3		6					
						2								5							6			4									3		2							1							9
						3				2			6	1							10	8		3											7							5							9
														2		6							8			3		5													7	4	9		10	1			
		1			2																																					3				1			
	1											7		2								3					4															1					5		
16	3	1			2	7		4		3																															2	1							
													6											9				1								3								4		2			
													6																							2									3	1	5		
14		1			2					7				5		1							4				8					2								9		3	6						
										3			6																							1									2				
		1			2									4									6									3	5									1	2						
	4	1			2	3		6					1	4					7	9								2								4						3					10		
			1											1															2									4											
				3							3			2			4				1																												
	5	1				2		7					3					6			1		10	2									5		4						9	7							
																																									3	2				1			
9	1	2					4		3																																								
	2	1	3						4				7	9		2							5	6								1					10		8			3							
	2	1	3			8			4																				3													1							
10		1	6	9	2					5				3								7						4				2										1	10						
	1												10				5							6				1											3		8	2			9		4		
	1										4		7	6	9									1												8													
	5	2												4										5				9								6					1	6				2	3		10
	5	1				3								8										1	2							3										6	9			5	4		
		1						2						6		1	8	9						4													7					2	5			3			
	3	1																																		5				4	2	1	3			6			
																																									2				1				

◆ビデオゲーム

No.	発売年月	テトリス 89.3	スーパー上海 92.7	上海III 93.11	麻雀ファイナルロマンス2 95.4	バーチャストライカー 95.5	ストライカーズ1945 95.6	鉄拳2 95.8	上海万里の長城 95.8	パズルボブル2 95.8	戦球 95.11	テトリスプラス 95.12	19XX 96.1	対戦麻雀ファイナルロマンスR 96.1	電脳戦機バーチャロンVS 96.2	スーパーリアル麻雀PVI 96.4	麻雀ファンタジッククラブ 96.4	E雀ハイスクール 96.4	若草物語麻雀四姉妹 96.4	実況パワフルプロ野球'96 96.6	スーパーワールドスタジアム'96 96.6	ダイナマイト刑事 96.7	子育てクイズ マイエンジェル 96.7	レイストーム 96.7	ザ・キング・オブ・ファイター'96 96.7	ダイナマイトベースボール 96.8	ストリートファイターZERO2 ALPHA 96.8	ロジックプロ 96.8	X-MEN VS. ストリートファイター 96.9	バーチャファイター3 96.9	ギャロップレーサー 96.9	クイズなないろDREAMS虹色町の奇跡 96.9	サムライスピリッツ天草降臨 96.10	ライデンファイターズ 96.10	デッドオアアライブ 96.11	パズルボブル3 96.11	まじかるでーと 96.12	ストリートファイターEX 96.12	ぷよぷよSUN 96.12	ジャンジャンパラダイス 96.12	ヴァーサスネットサッカー 96.12	リアルバウト餓狼伝説スペシャル 97.1	コラムス97 97.1	ストリートファイターIII 97.2	マジカルドロップIII 97.2	クイズ セーラームーン 知力・体力・時の運 97.2	怒首領蜂 97.3	鉄拳3 97.3	アルカノイドリターンズ 97.3	VS雀士ブランニュースターズ 97.3	ストリートファイターEX Plus 97.4	バトルサーキット 97.4	ギャルズパニックS 97.4	子育てクイズ マイエンジェル2 97.5	ヴァンパイアセイヴァー 97.5	ソルディバイド 97.5	麻雀ハイパーリアクション2 97.5	グルーヴオンファイト 97.5
1	北海道・郊外複合型 ロードサイドロケ 1650㎡ 100台	13					11		5	8			14										3						7		6				10									4				1						2				
2	東北・郊外型 SCロケ 495㎡ 100台																												5	4								9				7		3	6			2				10		8	1			
3	東北・郊外型 SCロケ 2217㎡ 217台																15									8			6	1					11	16		13				7		4				2		14		10		9	3			
4	東北・郊外型 ロードサイドロケ 264㎡ 32台								17		19			4												5		9		2	15											6		7	18		12	1	20	10	8	11	3		16	14		
5	関東・都市型 繁華街ロケ 660㎡ 204台	9				11			4					19					13							5				17	7							20						12			16	2	18					1	3			
6	関東・都市型 繁華街ロケ 561㎡ 130台				5		17			10								8					3			9			7	2						11	16	6	19	12		20	14	4				1	18									
7	関東・都市型 繁華街ロケ 1056㎡ 236台											9										19	5							16	17			8						10		15		20				4	18		14	12	13		2			
8	関東・都市型 繁華街ロケ 462㎡ 120台	17				4		14					19			9	8									11			7	3								13				16		5			10	1	12					2				
9	関東・都市型 繁華街ロケ 825㎡ 142台			20		7			10		16	15		4	3											9		12		2						8			18					6	19			1	17					5				
10	関東・都市型 繁華街ロケ 1280㎡ 480台																	18	11				13			17					15					14						12		5	9	20	16	3					7	4	2	6	8	10
11	関東・都市型 繁華街ロケ 848㎡ 290台	18				9			16	12				15					13				7			10				2	17			11										6				3					20	4	5	8		
12	関東・都市型 繁華街ロケ 472㎡ 200台					8			19														13						5	18	11										20	10		4	12		14	2				9	7	3	1	6		
13	関東・都市型 繁華街ロケ 231㎡ 68台						18				17										19		14				11		5	2	10					8		16		13				6	9			1						3		7		
14	関東・都市型 繁華街ロケ 150㎡ 58台	19							20												6									3	12			9		8				11				4				1	7				10	2	5	14		
15	関東・都市型 繁華街ロケ 1254㎡ 263台					5								12									13			7	9		18	3	10													14			15	1			8			6	2	20	17	19
16	関東・都市型 繁華街ロケ 462㎡ 131台			6		2														8						3	7																				9	1						10		5		
17	関東・都市型 繁華街ロケ 589㎡ 236台	14																								11		20		1	18		17			5		19				13		3	6	12	10	2		7		15	9	8		16		
18	関東・都市型 繁華街ロケ 297㎡ 106台					9	8							17							12					13				3	7					18							20		16		15	1					6	5	2	11		
19	関東・都市型 繁華街ロケ 171㎡ 141台					1								11	4			12			16									2	8			18							19			6			9	3		13	10		5	14				
20	関東・都市型 繁華街ロケ 185㎡ 61台				5																6					8		11	10	4							7							2				1						3				
21	関東・駅前 学生街ロケ 891㎡ 150台				16													15					19			11				3	20					17				18		12		4	14		10	1				8	13	7	2	6		
22	関東・駅前 学生街ロケ 242㎡ 86台	14		8	4							15							7								19			2	6					13				5				10	11			1						3		18		
23	関東・駅前 繁華街ロケ 234㎡ 80台																	17					6			9			8	2	7	18		11	16	19		20				12		5	13			1					10		3	4		
24	関東・駅前 繁華街ロケ 415㎡ 98台													6							14								11	7	19					9	12	16		8				19			10	2					3	4	1	5		
25	関東・駅前 繁華街ロケ 277㎡ 93台	20		9		3	14														17								11	4	7			13		8		19		12								1	18				5	6	2			
26	関東・都市複合型 駅前ロケ 3135㎡ 310台		11		13	3								4									8			9			6	2	10								18			17		4				1						7				
27	関東・郊外複合型 ロードサイドロケ 3000㎡ 152台			5		8																																4						3				1				9			2			
28	中部・都市型 駅前繁華街ロケ 990㎡ 215台																						11		9		10			2	12	3	13											8				5			7			6	1			
29	中部・都市型 繁華街ロケ 1108㎡ 261台					6			20																	11				4						15			18		19				8		14	2			9		7	5	1	16		
30	中部・都市型 繁華街SCロケ 250㎡ 99台														1									6			5		2	4					9																							
31	中部・都市型 駅前SCロケ 150㎡ 89台																					5					6		1	7				8	10									2				3						4				
32	中部・郊外複合型 ロードサイドロケ 2300㎡ 215台	15	14	5		6						12						17												7						11			4					3	16				20					1		13		
33	中部・郊外型 SCロケ 230㎡ 89台												8											7	5		3		1													6		2														
34	京阪神・都市型 駅前繁華街ロケ 1235㎡ 199台					2						13			15		12									7			3	1					17				11			14		5	4						6					18		
35	京阪神・都市型 駅前繁華街ロケ 128㎡ 78台																													5																7		4					8	2	1			11
36	京阪神・都市型 駅前繁華街ロケ 91㎡ 48台		14											18		19				5														17							9			7	12	20	6	3	15	11	10				2	4		
37	京阪神・都市型 駅前繁華街ロケ 148㎡ 86台	16				2			15					4							8					5				3						11				13				7				1					6					
38	京阪神・都市型 駅前繁華街ロケ 1528㎡ 235台					7			8		20	12				17			19				4							5				11		6											10	1						2	3			
39	京阪神・都市型 駅前繁華街ロケ 231㎡ 85台					11								13	12												15		6	8													17	3	10			2		20	7	18	4	9	1	5		
40	京阪神・都市型 駅前ロケ 757㎡ 83台					5																		10	6					7			9				8					3			4			1						2				
41	京阪神・都市型 駅前ロケ 400㎡ 191台					10														12	11		14							5	3									13				7			8	1					3	2	6	9		
42	京阪神・駅前 学生街ロケ 150㎡ 59台					7								12												14		17		3	20											18		6			13	1		8	9	10	19	11	5	15		
43	京阪神・郊外複合型 駅前ロケ 825㎡ 128台					7									18			12								8				2	9	14		5		4			6					3				1								11		
44	京阪神・郊外複合型 駅前ロケ 1398㎡ 209台				6									9								14	3			7			10	1	8					19		15		17				18	13			2					5	4				
45	中国・都市型 駅前ロケ 231㎡ 90台																						11		14	15	13		5	6								9				7		3				2				8	10		1	4		
46	中国・郊外型 ロードサイドロケ 374㎡ 93台					13							15		9																												14		10			2			11		8		1	6		4
47	四国・郊外複合型 駅前ロケ 451㎡ 144台		19			7								13												10			6	3				11		20			17			15		5				2		18	4	16	14	9	1			
48	四国・郊外複合型 SCロケ 924㎡ 158台					20	10	17															6			11	8		3	5				15		14			9			7		4	12		13	1						2				
49	九州・郊外型 ロードサイドロケ 280㎡ 59台					4								9									5			7			8	2	12					6			11			10		3	13		14	1										
50	九州・郊外型 駅前学生街ロケ 528㎡ 120台	9			5		12							19						16	11						10		17	1						20		3			15	14		18	6			4				8	7	13	2			

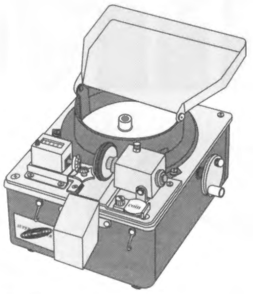
◆コクピット／アップライト

No.	発売年月	ソニックブラストマン 91.1	スズカ8アワーズ2 93.5	アウトランナーズ 93.5	ファイナルラップR 94.2	デイトナUSA 94.3	リーサルエンフォーサーズII 94.6	スポーツフィッシング 94.7	リアルパンチャー 94.7	ガンバレット 94.9	クイズドレミファグランプリ 94.12	セガラリー・チャンピオンシップ 95.2	手相うらないちょっとみせて 95.2	サイバーサイクルズ 95.5	レールチェイス2 95.6	レイブレーサー 95.7	スポーツフィッシング2 95.8	バーチャコップ2 95.9	ヘンリーエクスプローラーズ 95.9	クイズドレミファグランプリ2 95.9	ダートダッシュ 95.11	マンクスTT 96.1	電脳戦機バーチャロン 96.1	タイムクライシス 96.2	ランディングギア 96.3	エースドライバービクトリーラップ 96.3	ガンブレードNY 96.4	ビシバシチャンプ 96.6	プロップサイクル 96.7	アルペンサーファー 96.7	ワインディングヒート 96.7	サイドバイサイド 96.7	セガ・ツーリングカーチャンピオンシップ 96.9	トーキョーウォーズ 96.9	アクアジェット 96.9	ウェーブランナー 96.9	技脳体 96.10	セガ・ツーリングカーチャンピオンシップ 96.10	GTI CLUB 96.11	アルペンレーサー2 96.12	クイズドレミファグランプリ3 96.12	スーパービシバシチャンプ 96.12	スカッドレース 96.12
1	北海道・郊外複合型 ロードサイドロケ 1650㎡ 100台						17			11						8				14				10	13				1	4				5	2				7	3	12	6	
2	東北・郊外型 SCロケ 495㎡ 100台							6				5			4	2			8																								
3	東北・郊外型 SCロケ 2217㎡ 217台		8			10										11													4	7	2					3				6			5
4	東北・郊外型 ロードサイドロケ 264㎡ 32台				14							10	8			11	4			5		13		19		16			15						7					6			
5	関東・都市型 繁華街ロケ 660㎡ 204台					16	17									9		12	15						18		13	16			11			5			6		10	14	20		7
6	関東・都市型 繁華街ロケ 561㎡ 130台										7					1							5						6	9	2									3			
7	関東・都市型 繁華街ロケ 1056㎡ 236台															14		19													20	13		11			10					17	12
8	関東・都市型 繁華街ロケ 462㎡ 120台														7	6			2				4	8		12			11	16	1							5		10	13		3
9	関東・都市型 繁華街ロケ 825㎡ 142台									9								8						18			14		17	19	7						10		6	15	13	4	5
10	関東・都市型 繁華街ロケ 1280㎡ 480台									11						10		6						20			12			19				3				18	15	14	16	13	9
11	関東・都市型 繁華街ロケ 848㎡ 290台															16											12		15	13	14	10		3					9		17	7	8
12	関東・都市型 繁華街ロケ 472㎡ 200台					12				7		9				16		5	3				8				10		15		4				14			11		13	6	2	
13	関東・都市型 繁華街ロケ 231㎡ 68台												8			4				9				5															6	7			3
14	関東・都市型 繁華街ロケ 150㎡ 58台									10						4																		3			9			8			
15	関東・都市型 繁華街ロケ 1254㎡ 263台					5		13				16		20		14		11				7					6		10	19			18							15			4
16	関東・都市型 繁華街ロケ 462㎡ 131台									2						4							1																3				
17	関東・都市型 繁華街ロケ 589㎡ 236台					19					16		5			6														10		7				14				8	13		3
18	関東・都市型 繁華街ロケ 297㎡ 106台																														2									6	7		
19	関東・都市型 繁華街ロケ 171㎡ 141台									5						8		12			11			4		6			13	14				7	10					15			9
20	関東・都市型 繁華街ロケ 185㎡ 61台															5								7				3											2	4			
21	関東・駅前 学生街ロケ 891㎡ 150台						15			9			17			5	18	6		20			13	12				10	16		14								7	3			4
22	関東・駅前 学生街ロケ 242㎡ 86台									7						10	15	13		16			5	8				6	14		9								4	11			3
23	関東・駅前 繁華街ロケ 234㎡ 80台									6						10		8		19			5					11	12		7							13	1	9			
24	関東・駅前 繁華街ロケ 415㎡ 98台									4						6					8		5	1					11				10				7				9		
25	関東・駅前 繁華街ロケ 277㎡ 93台									2					15	4					8			7		12	10		9	13					6		1	11		5			
26	関東・都市複合型 駅前ロケ 3135㎡ 310台		15					16						17	13	4		3					9	6					11	12										5	14		
27	関東・郊外複合型 ロードサイドロケ 3000㎡ 152台																																										
28	中部・都市型 駅前繁華街ロケ 990㎡ 215台					7					16	17				8	13	3					2	9		6	14		10										4				
29	中部・都市型 繁華街ロケ 1108㎡ 261台					9			15	17		18	13					5					8	10			14									19	12				20	11	6
30	中部・都市型 繁華街SCロケ 250㎡ 99台	5			10																																						
31	中部・都市型 駅前SCロケ 150㎡ 89台	3			4																																						
32	中部・郊外複合型 ロードサイドロケ 2300㎡ 215台			17		7						13		18	11	20	10	5				16					12		4	9			6			15		8					3
33	中部・郊外型 SCロケ 230㎡ 89台	7																																									
34	京阪神・都市型 駅前繁華街ロケ 1235㎡ 199台			12		5			3			13		11	10		8	7				15					4									6							9
35	京阪神・都市型 駅前繁華街ロケ 128㎡ 78台																																				5						7
36	京阪神・都市型 駅前繁華街ロケ 91㎡ 48台																														2								3				
37	京阪神・都市型 駅前繁華街ロケ 148㎡ 86台																	4			2		1	5																			
38	京阪神・都市型 駅前繁華街ロケ 1528㎡ 235台									18				20		6		12	9		14			19		4			8			16		3	15		10		13		17		
39	京阪神・都市型 駅前繁華街ロケ 231㎡ 85台																										1																
40	京阪神・都市型 駅前ロケ 757㎡ 83台					8				6													5	7																			
41	京阪神・都市型 駅前ロケ 400㎡ 191台												5													12				11		10					7	13	9				
42	京阪神・駅前 学生街ロケ 150㎡ 59台					9																	7	4																			10
43	京阪神・郊外複合型 駅前ロケ 825㎡ 128台					16				11					3		7					15					14						12			5							4
44	京阪神・郊外複合型 駅前ロケ 1398㎡ 209台		17			8	18					7			11	4		5							10				13	3		2				6							
45	中国・都市型 駅前ロケ 231㎡ 90台									5						4																	2						3				
46	中国・郊外型 ロードサイドロケ 374㎡ 93台								6	7																					1						3	8	4				
47	四国・郊外複合型 駅前ロケ 451㎡ 144台					10						14	12			15	20		8				18				13		16		4						7	11	6	9			
48	四国・郊外複合型 SCロケ 924㎡ 158台	10		12	15									20		11											13		8						7		5			9	6	4	3
49	九州・郊外型 ロードサイドロケ 280㎡ 59台					14										6		13					11	12					8		9	4					10		7	5			2
50	九州・郊外型 駅前学生街ロケ 528㎡ 120台															1																											

※上のランキング表には施設形態・店舗面積・設置台数を表記してあります

硬貨計算機

スーパーコインカウンター



携帯型

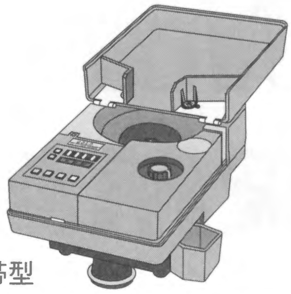
★電動でも手動でも使用出来ます

★硬貨もメダルも数えるフリーサイズ

★毎分1.000枚の高速計数

★持ち運びに便利な小型設計

CS-10カウンター　CS-20カウンター



携帯型

★CS-10（国内6金種専用）硬貨計算機

◎選別式電動のみ、機械式計数器

★CS-20-01（国内6金種専用）

★CS-20-04（フリーサイズ）

◎選別式電動のみデジタル電光計数器

◎1から9999まで枚数カット機能

CS-35カウンター

設置型

★CS-35-01（国内6金種専用）

★CS-35-04（フリーサイズ）

◎選別式電動のみ電光計数器

◎1から9999まで枚数カット機能

◎ホッパー容量2.000枚

修理は即日修理し発送

ORIGINAL GAME MEDAL

オリジナルメダルは即納

オーダーメダル《スピード製作》

着磁ステンレス
25 cents size

インデアン

イーグル

ライオン

非着磁ステンレス
25 cents size

ピエロ

サッカーボール

騎士

真鍮+ニッケルメッキ
25 cents size

ピエロ

騎士

鉄+ニッケルメッキ
25 cents size

帆船

真鍮+ニッケルメッキ
5 cents size

ベル

着磁ステンレス
10 penny size

ワシ

真鍮+ニッケルメッキ
25 mm size

日本丸

非着磁ステンレス
25 mm size

チェッカーフラッグ

着磁ステンレス
26 mm size

クラウン

真鍮+ニッケルメッキ
30 mm size

クラシックカー

株式会社 東葉興業（トウヨウコウギョウ）

〒272-01 千葉県市川市香取2-12-15

☎ 0473(57)8000

ご注文は FAX 0473(58)7628

NEW MACHINE INFORMATION

ニューマシンインフォメーション

カプコン

マーヴル・スーパーヒーローズ VS. ストリートファイター

「X-MEN VS. ストリートファイター」の流れをくむ、タッグマッチ制の対戦格闘ゲーム。

今作ではボタンを連打するだけで技が繰り出せる「EASYモード」を用意。さらにコマンド入力の面でも、連続技を発動させる「エリアルレイヴ」が入力しやすいよう改善され、初心者でも爽快にプレイが楽しめるようになった。

選択可能なキャラクターは18人。加えて、木梨憲武氏がデザインした「憲磨呂」が登場。本作の目玉となっている。

使用基板／CP-II
8方向レバー、6ボタン
7月発売予定
価格未定
㈱カプコン製

MARVEL SUPER HEROES AND ALL MARVEL CHARACTERS:TM&©1997 MARVEL CHARACTERS, INC. ALL RIGHTS RESERVED.©NORITARO KINASHI・Arrival/NTV.
©CAPCOM CO.,LTD 1997 ALL RIGHTS RESERVED.THIS VIDEO GAME IS PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL CHARACTERS,INC.

ナムコ

ファイナルハロン

馬型のシートにまたがって操作する、最大4人まで通信対戦が可能な体感競馬レースゲーム。

操作は、シート前部から突き出た「手綱レバー」と、レバー中央部にある2つの「ムチボタン」で行なう。手綱レバーを前後に動かして、シートを揺らすと馬が加速。ムチボタンを押せば急加速する。レースには8頭の馬が出馬し、1レースで終了。ゴール時の着順がきわどい場合には、写真判定を行なう。

尚、コースは地形による難易度別に3種類。馬の種類は6頭から選択出来る。

サイズ／H2255×W2145×D1720（㎜）
発売未定
価格未定
㈱ナムコ製

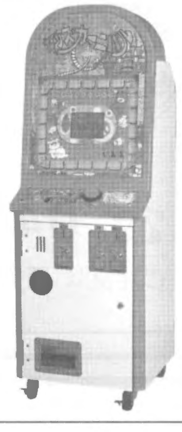
昭和技研工業

キッズカーニバル

絵合わせスロットタイプの、子供向けメダルゲーム。

メダルを投入してスタートボタンを押すと、盤面中央のスロットが回転。3つの絵柄を揃えることが出来れば、更にスロットの周りのルーレットランプが回り出す。ストップボタンを押し、ルーレットが止まると、その地点に表示された数だけメダルが払い出される。

筐体は子供向けの明るいイメージに仕上げられ、盤面も今後発売が予定されている別売りの盤面に取り替えることが可能。



サイズ／H1300×W450×D450（㎜）
重量／38㎏
消費電力／60W
7月下旬発売予定
価格未定
昭和技研工業㈲製

バンプレスト

たまごっちのこっちむいてほい

大人気のハンディー育成ゲーム「たまごっち」をモチーフにしたプライズゲーム。

まず最初に、好みのたまごっちキャラクターを選択。LEDランプ画面に現われたキャラクターが振り向く方向を当てていく。左ならAボタン、右ならBボタンという簡単な操作で5回勝負を行ない、当てた回数が多ければ景品が払いだされる。

景品は、下敷きやクリアファイルなどのたまごっちオリジナルグッズで、全8種類を用意。

サイズ／H1253×W450×D450（㎜）
重量／約50kg
消費電力／39W
9月発売予定
OP価格24万8000円
㈱バンプレスト製

©BANDAI 1996・1997

バンプレスト

イワトビキャッチ

TVCMキャラクター「イワトビペンギン」を起用したプライズゲーム。

パチンコ台のように釘が打たれた盤面から落ちてくるボールを、ハンドル操作で左右に動くイワトビペンギンでキャッチする内容。時間内に20個以上つかまえることが出来れば、景品が払い出される。また、プレイ時間を変更することにより、難易度を調整することが可能。

景品カプセルは40・50・75φのものが使用出来る。

サイズ／H1650×W700×D690（㎜）
重量／約80kg
消費電力／約35W
9月発売予定
OP価格39万8000円
㈱バンプレスト製

©POLYGONPICTURES

フェイス

ファンキーサーカス

高得点のゲートを狙い、ピンポン玉を落としていくプライズマシン。

レールの上を転がり落ちるピンポン玉を、レールを操作して下方のゲートへ落下させる。各ゲートに表示された点数が加算されていき、制限時間内に300点以上を獲得すれば景品が払い出される。得点の数値は常に変化するので、ピンポン玉を落とす度に落とす箇所を狙い定めなくてはならない。

尚、景品は3種類まで扱え、それぞれにペイアウト率（難易度）の設定が行なえる。また、景品の種類を少なくして、大きめの景品を使用することも可能。

サイズ／H1765×W560×D750（㎜）
重量／約100kg
消費電力／約140W
7月中旬発売
OP価格49万8000円
㈱フェイス製

フェイス

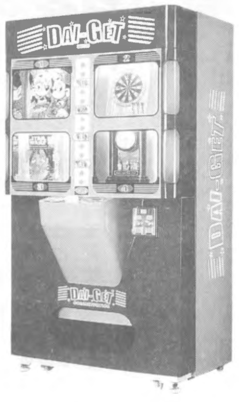
DAI－GET（ダイーゲット）

ボタンを叩くことで上昇するランプを、上手く力を加減しながら目的のポイントへ到達させるプライズ機。

拳大サイズのボタンを叩くと、その力強さに応じた高さまで筐体中央のランプゲージが上昇。景品番号が書かれたランプに止まれば、その景品が払い出される。

4つ用意された景品ディスプレイは各々縦30㎝、横37㎝と広く、大きな景品も使用出来る。その上、景品ごとに難易度が設定出来るので、効果的な運営が行なえる。

尚、景品は1種類につき各7個ずつ、計28個収納出来る。



サイズ／H1880×W1000×D740（㎜）
重量／190kg
消費電力／150W
6月30日発売予定
OP価格58万円
㈱フェイス製

大平技研工業

ジョイスタンド2

サイズ／H2200×W955×D1442（㎜）
重量／約140kg
消費電力／約175W
7月下旬発売
価格未定
大平技研工業㈱製

同社のシール払い出し機「ジョイスタンド」の第2弾。
新しく「動画フレーム&バック」を搭載。レイアウト画面内にてアニメーションするフレームと背景を好みのタイミングで撮ることが出来る。加えて、時間帯や時期によって変わる「時限フレーム」、動物などの小さな絵を好きなように貼り込める「ぺたキャラ」を用意。プレイヤーの工夫次第で様々なレイアウトが作りだせるので、リピーターが期待出来る仕様になっている。

アートス／東映／サミー

ニャロメクラブ

サイズ／H1700×W700×D960（㎜）
重量／130kg
消費電力／300W
7月上旬予定
ＯＰ価格145万円
価格未定
開発元／㈱アートス
発売元／東映㈱
業務用総販売元／サミー㈱

人気キャラクター「ニャロメ」を起用したプリントシール払い出し機。
フレームは64種類を用意しており、その上から小さな絵を組み合わせることが可能。更にペン入力で、シールに好きな文章や絵を書き込めるので、工夫次第で様々なバリエーションのシールを作ることが出来る。
今作は東映のアニメキャラクターを起用したシリーズ第1弾。今後は「サリーちゃんクラブ」「アッコちゃんクラブ」などを、順次発売していく。

©フジオプロ テレビ朝日 東映動画

サンワイズ

ドラえもん パラレルワールド2

サイズ／H1940×W1110×D1730（㎜）
重量／250kg
消費電力／250W
発売中
ＯＰ価格170万円
開発元／㈱サンワイズ
総発売元／エポック社

劇場版「ドラえもん」を題材にした、プリントシール払い出し機の第2弾。
プレイヤーは、ドラえもんのガイドにそって、映画の中へタイムトラベルの旅に出るという設定。40インチ相当の大画面に映しだされる映像を楽しみながら、ドラえもんと一緒に映画の1シーンを背景にしたプリントシールを作ることが出来る。
今回は劇場版より11作品をピックアップしており、その名場面20シーンを再現した背景が使用される。

©藤子・小学館・テレビ朝日

オリエントプランニング／ウエップシステム

プリントカメラくん アルファ

サイズ／H1970×W700×D810（㎜）
重量／148kg
消費電力／270W
7月上旬発売
ＯＰ予価98万円
企画・製造元／㈱オリエントプランニング
販売元／㈱ウエップシステム

絵柄自体が立体感を持つ「3Dフレーム」を導入したシール払い出し機。
フレームの種類は、「3Dフレーム」6種を含む36種類だが、同社に依頼することで、店舗名や観光地名、ロゴマークなどの入ったオリジナルフレームを追加することが可能。オペレーター側から完成デザインを提出すれば、より迅速に追加ＲＯＭが供給される。
尚、シールは16分割シートにて払い出される。

アトラス／日本アイ・ビー・エム／ハミングバードネットワーク

NAZCA（ナスカ）

発売日未定
価格未定
開発／日本アイ・ビー・エム㈱
販売／㈱アトラス
データ配信／㈱ハミングバードネットワーク

CS衛星通信ネットワークを利用して、「プリント倶楽部2」のフレームデータの更新などができるマルチメディアステーション。

同機を「プリント倶楽部2」に接続しておけば、衛星通信により配信される最新フレームデータをリアルタイムで受信し、変更が行なえる。プリント待ち時間には、CFや音楽ソフト等の映像を流す事もでき、幅広い活用ができる。

また、単体でもCDの新譜やコンサートなどの各種情報を表示し、プリントアウトする情報端末機として使用可能。

旭精工

AC－3000T

サイズ／H1600×W660×D405（㎜）
重量／約140kg
7月発売予定
価格未定
旭精工㈱製

払い出し口を2カ所備え、硬貨とメダルを同時に払い出すことが出来るメダル貸し・両替機。

メダル貸し出し時には、前面のドットマトリクス画面にスロットを表示。同じ絵柄が揃うと当たりとなり、メダルが余分に払い出される。当たる確率や払い出し枚数の設定は、画面に表示される質問にテンキーで答えるだけで完了、簡単な操作で運用出来る。

他にも、設定した時刻になるとメダルや硬貨を回収袋へ収納する自動回収機能や、受け入れた紙幣を釣銭用へ転換する機構を備えている。

VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST
ゲームセンターを10倍面白くする本
毎月15日、30日発売
今、ビデオゲームの愛好者・プレイヤーに最も多く読まれている専門誌、ゲーメスト
●年間購読料（月2回）＝15,500円（発送手数料込み）
●ご購読申し込みはおハガキで
お申し込み次第ご送金用郵便振替用紙をお送りします。
ご希望の号より毎月発売日毎にご送品。
お問い合わせは 新声社「ゲーメスト」営業部
〒101 東京都千代田区神田神保町1-26
TEL:03-3293-9321 FAX:03-3293-9329

ゲーメストがプロデュースするゲームセンターを創るキミがる

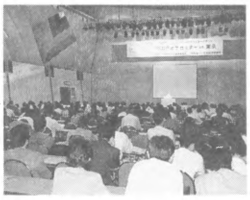
ゲームセンターフロアスタッフ募集
職種：ゲームセンタースタッフ
1.社員・店長候補 2.アルバイト
1.月給20万円以上 2.時給800円以上
時間／9:00～23:00（交代制、実働8時間）
資格／22～27歳位
※ゲームセンター勤務経験者歓迎（女性歓迎）
待遇／㈳交通費全額支給、社会保険完備、研修有、昇1賞2、退職金制度有、㋐交通費全額支給
休日／週休2日制
応募／希望職種を明記の上、写真付履歴書・職務経歴書郵送してください。書類選考後、面接を行います。
（株）マルゲ屋 〒101東京都千代田区神田神保町1-26
担当／都築 TEL.03(3293)9069

©MINE YOSHIZAKI／©SHINSEISHA

24・25日開催／出展社募集中!!

テーマ展示&併設セミナー・フォーラム

各出展社の展示とともに、主催者としてのテーマ展示を企画します。また、展示会に併せて、関連併設セミナー・フォーラムを開催します。デイ／ナイト市場におけるカラオケ成功事例、カラオケを取り巻く新しい事業展開、カラオケ複合店舗、顧客サービス・満足を向上させるためのマニュアル、著作権問題とカラオケビジネス、通信ネットワーク・マルチメディアとカラオケビジネスなど、経営的視点や近未来的視点を盛り込んだテーマを予定しています。



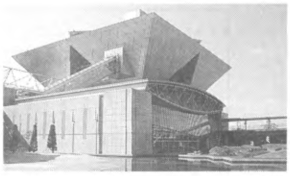
セミナー、フォーラムの模様（'96年）

テーマ展示「カラオケFOODフェスタ」（'96年）

前回実績

■「'96カラオケ・フェスタ」－STEP 4 新たなる発展を目指して－

●会期：1996年9月4日㈬、5日㈭　10:00～18:00
●会場：東京・有明　東京国際展示場　"東京ビッグサイト"西ホール
●同時開催：「カラオケ・セミナー」「カラオケ・フォーラム」
●来場者総数：24,718人（'95年：20,742人）
●出展社総数：102社　出展小間数／701小間 '95年：49社、512小間）
●'96カラオケ・フェスタ 出展社名一覧



東京ビックサイト（東京国際展示場）

出展

・アクティクリエイト
・アツミ
・アバ・メディアシステムズ
・アプリス
・アベル
・アレフ
・今津薬品工業
・インターナショナルサイエンティフィック
・ウイズウェイストジャパン
・エー・ビック
・エス・エヌ・ケイ
・大阪有線放送社
・オオタニコーポレーション
・オリコン
・ギガネットワークス
・キューアル
・グランプリ
・グローバルソフトウェア
・ケイアンドユウ
・ケルクセキュリティシステム
・コアテクノ販売
・コインジャーナル
・サンモアテック
・シーティーエー
・JTB
・シスネット
・シャーマン
・ジャストコーポレーション
・ジャパンソフトネットワーク
・スペースシャワー
・セガ・グループ
・セポニクス
・第一興商
・タイムウェア
・宝商事
・中部機器
・ティー・シー・ワークス
・電波新聞社
・トスコム
・日刊工業新聞社
・日建
・日照
・日本インターネット
・日本カラオケスタジオ協会
・日本経済新聞社
・日本電信電話
・日本ブライダルセンター
・ピアソン
・BeMAX'Sグループ
・ピーロート・ジャパン
・ビクターレジャーシステム
・VIPグローバル
・ボーズ
・ママ・トップ
・ミップス
・ミュージック・スプラウト
・ムサシ化成
・ラミーコーポレーション

テーマ展示協力

・（財）マルチメディア振興センター
・日本電信電話
・日本デジタル放送サービス

テーマ展示出展

・アサヒビール
・アサヒビール飲料
・アサヒビール食品
・旭フーズ
・味の素
・インパック
・エム・シーシー食品
・加ト吉
・キューピー
・ケンコーマヨネーズ
・島田屋本店
・中国パール販売
・東洋水産
・ニチレイ
・ニチロ
・ニチロサンフーズ
・日清製粉
・日本酵素
・日本水産
・ハインツ日本
・ハウス食品
・ユニチカ三幸
・ヨコオフーズ
・谷口工業
・東亜商事
・伊那食品工業
・上野食品
・エバラ食品工業
・大沢加工
・小川食品
・大塚薬品工業
・奥本食糧
・紀文フードケミファ
・共立食品
・湖池屋
・信州屋
・新東亜交易
・サランラップ販売
・日本マイセラ
・日本製箱
・萬和
・メトロ
・理研ビニル工業
・六甲バター

「'96カラオケ・フェスタ」の模様

出展申し込みについて

■募集小間数：700小間
■出展小間料：250,000円／小間（消費税別）
（1小間：4.86㎡、間口2.7m×奥行1.8m×高さ2.7m）
ただし 11～30小間使用の場合……10%割引
31～50小間使用の場合……20%割引
51小間以上使用の場合 ……30%割引
※ディスプレイに関する費用は、各社負担となります。

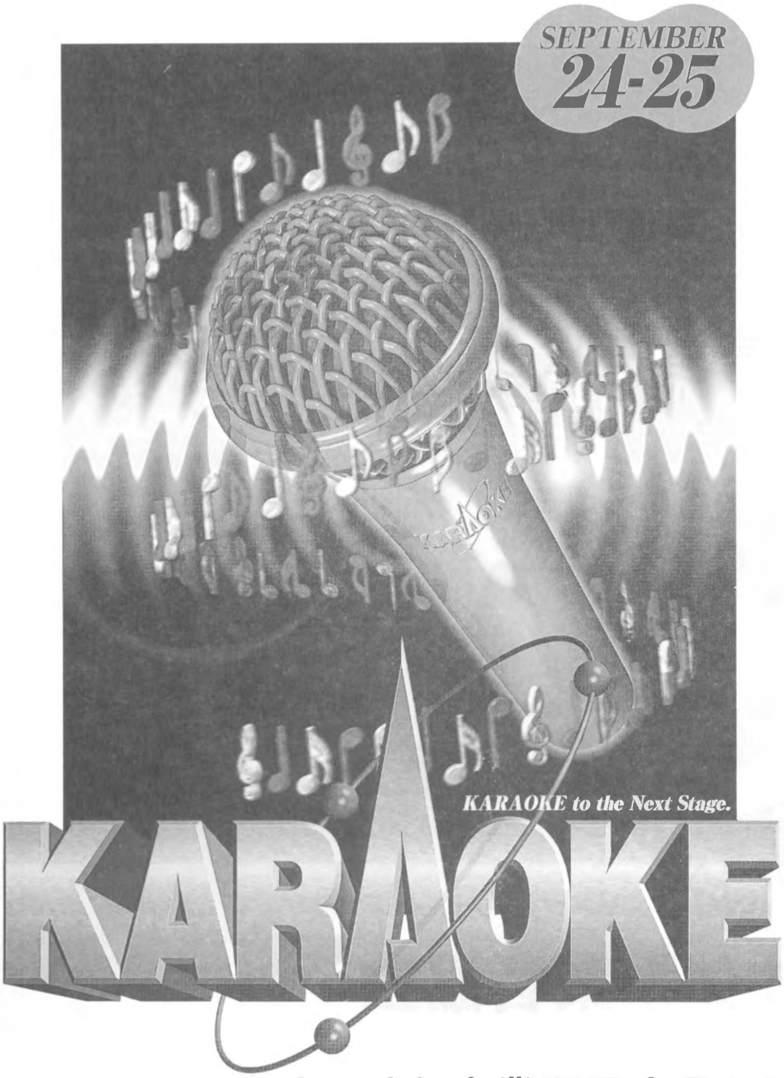
●出展申し込み締め切り：1997年6月6日㈮

お問い合わせ先

◎全国カラオケ事業者協会　本部事務局
〒141 東京都品川区上大崎2-24-11 目黒西口マンション2号館503号
☎03-3495-5581　FAX:03-3495-5644

◎日本経済新聞社　事業局総合事業部
〒100-66 東京都千代田区大手町1-9-5
☎03-5255-2847　FAX:03-5255-2860

今年の「カラオケ・フェスタ」は9月



開催趣旨

全国カラオケ事業者協会は、カラオケ産業の秩序ある発展と社会的地位向上を目的に平成6年10月、カラオケに携わる事業者が大同団結し設立致しました。以来、翌年より産業振興に資する催しとして、カラオケ産業の最新設備機器・システムを一堂に紹介する展示会ならびに最新のカラオケビジネス情報や商品情報を提供するセミナーとフォーラムで構成する「カラオケ・フェスタ」を日本経済新聞社の特別協力を得て、開催致しております。

本フェスタは、業界の市場拡大ともあいまって開催を重ねるごとに展示規模を拡大して参りましたが、業界全体を見渡せば近年の景気低迷とともに、かつての市場成長が鈍化傾向にある感は否めません。

こうした中、来る9月24日、25日の二日間、東京・有明の「東京ビッグサイト」において開催する「'97カラオケ・フェスタ」は、現状を打破する契機とすべく「カラオケ新時代ニュー・サービス&ニュー・マーケット」をテーマに実施致したく存じます。

長年にわたる業界各位の努力により、カラオケはナイト市場そしてデイ市場を拡大し、昨今、その速度は鈍ったにせよ、さらに多彩なサービス産業との融合施設が誕生するなど、徐々にですが着実に歩みを進めております。ホテルやアミューズミント・レジャー施設などとのカラオケボックスの複合化、カラオケを集客の新機軸とした飲食・レストラン、異業種との組み合わせによる新業態などは、その顕著な表れではないでしょうか。今こそ潜在するニュー・マーケットの掘り起こしを業界あげて実行すべきであると言えるのではないでしょうか。そしてそのためには、多様化する顧客ニーズに対応しえるニュー・サービスが今後のキーワードとも言えましょう。カラオケ新時代の幕開けとなる何かを、ご出展各社と我々事業者が共に手を携え、この「'97カラオケ・フェスタ」を通して模索して参りたく存じます。

つきましては、本展示会の開催趣旨をご理解いただき、積極的な出展をご検討いただきますよう、ここにご案内申し上げます。業界のさらなる発展に向け、ご協力のほど何卒お願い申し上げます。

全国カラオケ事業者協会
会長・毛塚昇之助

カラオケ産業展示会&セミナー・フォーラム

'97カラオケ・フェスタ

カラオケ新時代 ニュー・サービス&ニュー・マーケット

KARAOKE to the Next Stage.

◆名称：'97カラオケ・フェスタ
◆テーマ：カラオケ新時代
ニュー・サービス&ニュー・マーケット
◆主催：全国カラオケ事業者協会
◆特別協力：日本経済新聞社
◆後援：郵政省、通商産業省、JTB、
日本カラオケスタジオ協会（予定）
◆協力：株式会社コインジャーナル
◆会期：1997年9月24日(水) 10:00~18:00
9月25日(木) 10:00~18:00
◆会場：東京国際展示場"東京ビッグサイト" 西ホール

〈出展内容〉①業務用カラオケ機器　②各種映像・音響製品　③照明および演出に関する製品　④施設運営・管理システム　⑤マルチメディア関連商品　⑥アミューズミント関連機器　⑦飲食関連商品　⑧その他

〈開催までのスケジュール〉
●3月下旬…開催のプレス発表 出展募集開始
●6月6日…出展募集締切
●6月下旬…出展社説明会
●7月下旬…各種提出書類締切
●9月22～23日…搬入
●9月24～25日…会期（25日、即日撤去）

「全国カラオケ事業者協会」は、
業界の地位向上を目的に設立された、
日本で唯一の事業者による全国協議機関です。

“先進の技術と信頼のサービス”——カラオケ機器の事なら、信頼の証「全国カラオケ事業者協会」加盟各社へ。

ALL-JAPAN KARAOKE INDUSTRIALIST ASSOCIATION

全国カラオケ事業者協会

●全国カラオケ事業者協会（略称：JKA）プロフィール

設立：1994年10月

目的：本会は、カラオケ機器の販売及びリースに係わる事業者の経営改善を図り、マルチメディア通信網に対応したカラオケ産業の総合的な秩序の確立と情報化社会の健全な発展に寄与するとともに、国民の文化的生活の増進と公共の福祉の増進に資することを目的とする。

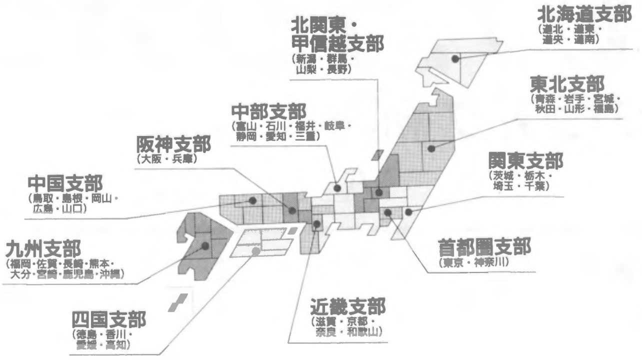
入会資格：○正会員は、カラオケ機器の販売及びカラオケ機器のリース・レンタル事業を主たる業務とする個人又は法人

○協賛会員は、本会の目的に賛同し、本会の事業推進を援助する個人又は法人

会員数：725事業者（組織率70%、1996年3月現在）

会長：毛塚昇之助

◆全国11支部と所轄都道府県



■詳しいお問い合わせは……

全国カラオケ事業者協会・本部事務局

〒141 東京都品川区上大崎2-24-11
目黒西口マンション2号館503号

✆03-3495-5581
FAX：03-3495-5644
URL http：//www.japan-karaoke.com
e-mail address ad@japan-karaoke.com

第11回懇親旅行を実施　晴遊会（5月30〜31日）

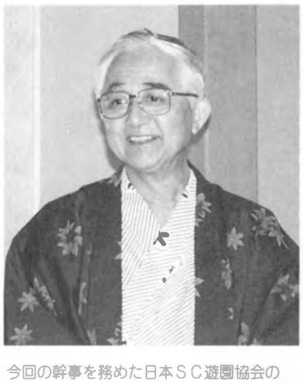
㈱トーゴの山田俊夫会長が発起人となり、業界団体と業界プレスが、年１回の旅行を通じて親睦を深めることを目的に発足した晴遊会では５月30〜31日、１泊２日の日程で恒例の懇親旅行を実施した。

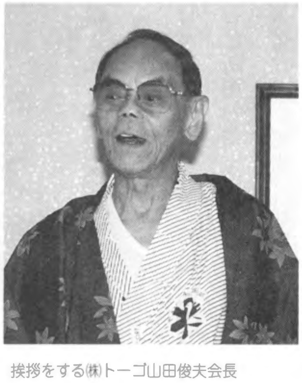
昭和62年の箱根堂ケ島を皮切りにスタートしたこの旅行会も今年ですでに11回目。今回の幹事は日本ＳＣ遊園協会が担当し、グルメを中心にした北海道・函館旅行を企画。ＡＯＵ、ＪＡＰＥＡ、ＮＳＡの事務局や業界誌各社など15名が参加した。

初日、午前10時過ぎに函館に着いた一行は、まずバスで江差方面へ移動。昼食後、江差追分会館、重要文化財の中村家を見学し、宿泊地である湯の川温泉「平成館新館」へと向かった。夜は豪華な料理を囲んでの懇親会、函館山からの夜景観賞、カラオケボックスでの２次会と続き、参加者は深夜まで楽しい時間を過ごした。

翌31日は函館朝市、大沼湖、立待岬、トラピスチヌ修道院、五稜郭タワーといった観光名所巡りとショッピングを中心にした行程で、あいにくの雨にもかかわらず、各自思い思いに函館での１日を満喫した。一行は午後６時15分の飛行機で羽田空港へ向けて無事、帰路に着いた。

懇親会の風景


今回の幹事を務めた日本ＳＣ遊園協会の宮原久常務理事


挨拶をする㈱トーゴ山田俊夫会長

【地域社会とのコミュニケーションは、業界発展の必須条件】

子供たちの未来はあなたの手に

地域社会との対話を
大切にしましょう。

■青少年の健全育成は、家庭、学校、地域社会の三者が協力し、互いに連繫を保ちつつ進めていくことが大切です。
■店内の青少年には、特に問題がありそうな時だけでなく、日頃から気軽に声を掛ける習慣を身につけましょう。
■地域社会の会合（町内会，商業組合等）には積極的に参加すると共に、青少年育成関係者の巡回補導に際しては、良好な協力関係を保つよう心掛けましょう。

（月刊コインジャーナル）

第41回理事会を開催（5月22日）

去る5月22日、総会に先立ち第41回理事会が開催された（熱海・あたみ石亭川奈の間、午後3時～3時45分、代理2名含む理事16名出席）。

議題は左記の通り。

○第1号議案　会員の入会承認に関する件

正会員として入会申込みがあった㈱ママ・トップ（本社・静岡県、安本彰雄社長）及び賛助会員として入会申し込みがあった中部商事㈱（本社・愛知県、石原孝一郎社長）に関して審議が行なわれ、全会一致で入会が承認された。

○第2号議案　第9回通常総会に関する件

○第3号議案　その他の件

①平成9年度補助事業の要望に関する件

②その他の件

第9回通常総会を開催（5月22日）

去る5月22日、第9回通常総会が開催された（静岡県・あたみ石亭、午後4時～、代理出席14名、委任状出席35名含む全会員77社出席）。

総会は定刻通り午後4時より開始、議事に先立ち会長の挨拶が行なわれた。

挨拶

JAMMA会長
中山隼雄氏

総会にあたりまして、会長として一言ご挨拶させて頂きます。

日本経済は円安などの追い風もありまして回復の兆しにあるようです。世界経済においても、イギリス経済やアメリカ経済など総じて安定しております。しかし、我々アミューズメント業界は、世間程のんびりはしていられない状況です。

第1に消費税の問題がございます。我々は以前の3%の時と同様に、今回も有効な対策を立てる事が出来ませんでした。そして、規制緩和の要望についてもゼロ回答という返事が返ってきました。このように、アミューズメント業界を取り巻く環境は安閑としたものではないのが現状でございます。

こういう状況の中で、今我々は何をしなければならないのか。プリント倶楽部を始めとする、メイキング倶楽部などは、今までにない幅広い客層を集めておりますが、これに頼っていてよいのでしょうか。

もうひとつ心配なのが、今まで我々を支えてきたTVゲームというものが、少し先行き不安になっています。果たしてTVゲームがどこまでプレイヤーに支持されるのか、もう限界にきたんだろうかと、疑問をお持ちの方もいらっしゃるでしょう。たしかに良いゲームを出せば一時的にはインカムが上がりますが、全てを引っ張っていくような大ヒット作が見受けられません。

やはり、今一番大事なのは、新しいテクノロジーを使い、新しいアイディアを持って、新しい商品の開発にチャレンジする事でしょう。

規制緩和についてですが、警察庁は、我々の営業は取締りの対象となるので、他業種の規制緩和とは違うという見解です。ですので、私も理解して頂く為に例を一つ一つ挙げて説明しています。例えばアメリカのゲームワークスという店舗では買い増しの出来るプリペイドカードを採用しております。お客様にとっては利便性が高く、我々にとっては管理が容易で運営がしやすい。ところが日本では8号風営法により1000円以下の使い捨てプリペイドカードしか使用できない。我々はこういった見えない足かせをはめられているわけで、なぜそれを分かってもらえないのか考えるわけです。やはり、じっくりと時間をかけて絶対に諦めないで説明していかないといけない。その為には、皆さんにも問題を常に意識して頂いて、皆で解決に向けて努力すべきであろうと思っております。

しかし、そういった中でですね、私共メーカーにとっては明るい話もございます。世界市場が拡大している事です。一部の製品では国内と海外の販売比率が完全に逆転しております。しかし、それは我々が多様化した対応を迫られていることだとも言えます。日本でTVゲームを復活させる為には新しい物が必要ですが、海外では従来のTVゲームが好評で受けている。我々は

第9回通常総会の様子

日本、海外それぞれに向けてあらゆる物や新しい遊びを創っていかなくてはならない。そういう意味からもかなり複雑多様化した対応を迫られる状態になってきたということです。従来のやり方では無理だと皆さんもお分かりでしょう。

今はコンシューマの最盛期のようにも言われておりますが、業務用はコンシューマには出来ない、新しい遊びを創造出来る所に価値があります。それに色々な実験もやりやすい環境です。コンシューマ機の性能も上がってきていますが、業務用は常にその先のテクノロジーを用いて、表現していくノウハウが必要になるでしょう。

以上をもちまして私の挨拶とさせて頂きます。ありがとうございました。

この後、中山隼雄会長を議長に選出。定足数確認後、議事録署名人に柿原彬人副会長、辻本憲三副会長を選任し、議事に入った。

○第1号議案　平成8年度事業報告並びに決算報告及び剰余金処分案承認の件

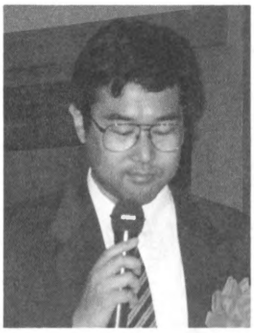
事業報告については事務局より、決算報告及び剰余金処分案については柿原副会長より説明があり、監査報告の後、全会一致で異議なく承認された。

○第2号議案　平成9年度事業計画（案）並びに収支予算案承認の件

事業計画（案）については事務局より、収支予算案については柿原副会長より説明がなされ、全会一致で異議なく承認された。

続いて、来賓より祝辞が述べられた。

来賓挨拶



通産省機械情報産業局
産業機械課調査係長あ
土居久記氏

通産省産業機械課の土居でございます。

わが国の経済についてですが、バブル崩壊以降、景気は今ひとつという状況が続いております。ただ、統計上で見ますと戦後3番目の好景気という事なのですが、あまり実感は持っておられないでしょう。政府としましても政策等で多様な打開策を展開しておりますが、あまり良い感触は得ておりません。私の個人的な意見で申し訳ありませんが、その原因は、マスコミが悲観的に書きすぎているのではないかという気がしております。

そうは申しましてもバブルの崩壊以降、かなりの月日が経っております。そろそろ国民の皆さんとしても悲観的雰囲気には飽きているのではないでしょうか。このような時期にこそ、世の中を明るくするという意味でアミューズメント産業の出番であろうと思っております。

皆様におかれましては、この後、懇親会を催されるとのことですが、日頃の激務から離れて有意義な時間を過ごして頂きたいと思います。そして、色々と意見交換を行なう事により斬新なアイディアを出し、今後の経営に役立てて頂ければ、わが国も明るくなると考えております。

簡単ではございますが、挨拶にかえさせて頂きます。本日はありがとうございました。

以上をもって議事は終了。その後、懇親会へ移った。

また、翌23日には箱根カントリー倶楽部に於いて懇親ゴルフコンペが催され32名が参加した。

各賞は以下の通り。

▽優勝
小野寺輝夫（㈱カプコン）

▽準優勝
滝沢信夫（グローリー商事㈱）

▽3位
大森節雄（大森電気㈱）

▽ベスグロ賞
里見　治（サミー㈱）

▽ニアピン賞
中山隼雄（㈱セガ・エンタープライゼス）
真鍋勝紀（㈱シグマ）
林　謙二（㈱ケイアンドユウ）
中村　哲（関東娯楽工業㈱）
喜田曜介（㈱スクラッチ）
田中　力（㈱トーワジャパン）
高橋和治（ＪＡＭＭＡ）

▽ドラコン賞
上月影彦（コナミ㈱）
辻本憲三（㈱カプコン）
里見　治（サミー㈱）
兼本　進（㈱スクラッチ）

「ＡＯＵ関東地区店舗管理者研修会」を開催（６／17）

ＡＯＵ関東地区協議会（中嶋豊彦会長）では6月17日、「ＡＯＵ関東地区店舗管理者研修会」をホテルパシフィック千葉にて開催した。

同研修会には関東地区のＡＯＵ会員87名が参加、約7時間の講演を真摯に受講した。

◎開演挨拶

ＡＯＵ　入江　昭造会長

「本日は大変お忙しい中を、ＡＯＵ関東地区店舗管理者研修会にご参加を頂き、誠にありがとうございます。

この研修会を主催されましたＡＯＵ関東地区協議会の中嶋会長方には、ひとかたならぬ御恩を感じております。また、今回講師を努めてくださる方々に対しても、当協会のためにご協力頂けたことに厚く御礼を申し上げます。

今日、研修を受けられる方々は、それぞれの場所で必要とされる方々でございましょう。この講演の内容を理解され、さらに自分を磨き上げられるようお願い申し上げまして、ご挨拶にかえさせて頂きます」

ＡＯＵ関東地区協議会　中嶋　豊彦会長

「早朝からご参加頂きまして、誠にありがとうございます。

今回の研修会を開催するにあたり、各県の会長方よりご支援を頂きました。また、講演をしてくださるＡＯＵや警察の方々にもご協力を賜り、誠にありがたく思っております。本日はどうぞよろしくお願い致します。

今日のように、様々な現象が市場を取り巻いている中、これだけの参加をいただけたことで、多くの方が当業界の行く末を真剣に考えておられるのだということを実感させていただきました。

この研修会の中で、店舗管理者のありかたを再確認して頂きたい。そして各職場へ反映して頂く事が、今日を非常に有意義なものとするであろうと存じます」

◎講習

○「店舗における適正なる業務のあり方について」

講師／千葉県警察本部生活安全部生活安全総務課　村上　茂課長補佐

法律により規制対象とされる営業法を、実例を交えて説明。深夜営業など、一部で行なわれている違法営業や、客との間に起こるトラブルによって、世間がロケに対して捉えているイメージは至極悪いものになっていると説いた。

○「少年犯罪について」

講師／千葉県警察本部少年課　寺嶋　武男課長補佐

覚醒剤や麻薬を用いるケースが増える傾向にある、現在の未成年犯罪の現状を説明。それぞれの薬の複製モデルと具体的な数字を挙げながら講義が進められ、未成年客を迎える業種としての注意が促された。

○「店舗管理者の任務」

講師／千葉県防犯協会　千葉県風俗環境浄化協会　小松　規矩男専務理事

店舗管理者としての任務と、課される責任について講義。

また、従業員が身につけておくべき技能にも言及し、様々なトラブルに対して迅速な処理が行なえる営業状態を常に作ることが肝要と述べられた。

○「昨今のアミューズメント業界について」

AOU（社団法人全日本アミューズメント施設営業者協会連合会）だより

講師／全日本アミューズメント施設営業者協会連合会　櫻井　健雄専務理事

他店やメーカー、客との繋がりの必要性を講義した。また、何よりもロケーションを活性化させるのは、世間のニーズと営業者のモラルであるとし、そうでなくてはあらゆる法も生かされないと述べられた。

○「転換期のAM施設運営について」

㈱シグマ　教育グループ
伊藤　真氏

客のニーズが精神的な満足を求める方向へ変化した現在において効果的な営業を行なうために最も適した、時代に即したロケのスタイルが提示された。

講義の後半にはチェックリストを用いて、参加者が日頃、自分の店舗に抱いている観念を明確にした。この検出結果を今後の営業方針を考える糧とし、参加者それぞれのさらなる発展に繋げられるようにと説かれた。

○閉会式

以上で全ての講習は終了。受講者には研修会修了証が授与され、続いて行なわれた閉会式をもって修了となった。

○閉会挨拶

AOU研修委員会　畑　晴夫委員長

「本日は、遠い所からお集まりいただいた方も多いことと思います。お疲れさまでした。私も最後まで講義を聞かせていただいて、勉強になりました。

今回、この講習会をお受けになられたことで、皆さまそれぞれが地域に対する責任を果たせる店舗管理者となって頂ければ幸いと存じます。

本日は長い時間、お疲れさまでした。ありがとうございました」

【地域社会とのコミュニケーションは、業界発展の必須条件】

子供たちの未来はあなたの手に

地域社会との対話を
大切にしましょう。

■青少年の健全育成は、家庭、学校、地域社会の三者が協力し、互いに連繋を保ちつつ進めていくことが大切です。

■店内の青少年には、特に問題がありそうな時だけでなく、日頃から気軽に声を掛ける習慣を身につけましょう。

■地域社会の会合（町内会，商業組合等）には積極的に参加すると共に、青少年育成関係者の巡回補導に際しては、良好な協力関係を保つよう心掛けましょう。

（月刊コインジャーナル）

第36回広報委員会（5月15日）

5月15日、第36回広報委員会（川楠俊太郎委員長）が開催された（AOU事務局・会議室、午前11時〜午後1時30分、出席者6名）。

同委員会では左記の議題を審議。

◎「AOUニュース」の編集について

前回（8年11月）の広報委員会で、特色ある記事の企画を検討したが、記事の収集は困難であった。そこで特集記事を収集する方法を中心に討議を進めた結果、次のような事項が提案され、それぞれ実施の方向で決まった。

また「AOUニュース」の配付方法について傘下会員へのダイレクトメールについても前回の委員会に引き続き再検討し以下の事項が決定した。

①会員の身近な問題を取り上げて掲載することを目的に、各地域で特派員を選出するか、あるいは立候補者を募り、取材活動を行なう。

②各都道府県の協会長に投稿を求める。

③「AOUニュース」の配付方法について、タイムリーに傘下会員に届けるため、また各協会の事務処理を簡便にするため、傘下会員へ直送する方法を新たに設ける。この方法については各協会の希望を聞き、実施するものとする。費用は1社あたり1200円／年とする。なお今後予定されている特集として、「沖縄返還25周年を迎えて」（沖縄県・仲順会長）、「いじめ防止ポスターの反響」（愛媛県・和田会長）の2件が予定されている。

また広報委員の一員である意識を促すため、今後発売される「AOUニュース」をゲラ刷りの段階で各委員へFAXし、校正を求めるようにする。

◎AOU案内の作成について

AOU案内の作成は、役員改選期にあわせて来期作成する。

◎「ゲームの日」開催イベントについて

この過去2回行なわれたイベントであるが、広報委員会では、「ゲームの日」開催イベントを今後も継続していく方針であることが決まった。この件については、運営委員会で討議した後、3団体幹部懇親会に申し入れる。

◎「障害者ふれあいフェスティバル」について

今期の開催は東京都協会が担当することを決めた。このフェスティバルはAOUの広報の一環として開催しているもので、社会へのアピール効果を高めるために、招待する対象者を再考することとした。

◎その他

今後の広報委員会の会議は2カ月に1度の割合で開催する。次回は7月の予定。

第7回調査研究委員会（6月4日）

6月4日、第7回調査研究委員会（位田宗一委員長）が開催された（AOU事務局・会議室、出席者9名）。

同委員会では左記「の議題を審議。

◎「店舗数と設置機械台数」調査報告について

実態調査の集計結果がまとまり、集計業務を委託した調査会社（RJC）から、集計資料が提出された。資料に基づき報告書を作成することとし、掲載項目及び内容について検討し、以下を決めた。

①表記中の〝ウエイトバック値〟の注釈を入れる。

②広域3社の比較表を掲載するかどうかについて討議されたが、掲載することに決定。またその比較表において、「広域3社」と「広域3社以外」の項目だけでなく、「全体」の項目も追加する。

③P18以降に出てくる「規模別分布状況」の円グラフにおいて「%」の表記を追加する。また、〝○○ページ参照〟と入れ索引しやすいようにする。

④「都市規模別」の表について注釈を入れる。

⑤「人口規模別」の表について、参考にした文献名と年月日を入れる。

⑥色刷（配色など）については、委員長と事務局の決裁事項とする。

⑦報告書の配付先は、都道府県協会各1冊、アンケート回答者1票1冊の無料進呈とし、AOU傘下会員に県協会を通して1冊2000円の限定販売とする。

◎「会員名簿」作成について

今春発行予定だったが、各都道府県協会で役員改選の時期と重なり、細部にわたる訂正と見直しのため発行が遅れてしまった。また6月中旬に改選の協会もあるため締切りは6月中旬とし、発行は7月上旬から中旬の予定。以下決定事項。

①名簿に「1997年7月1日現在」と記入する。

②配付先は会員1205社、都道府県協会各10冊。

③名簿のデザイン等は事務局に一任する。

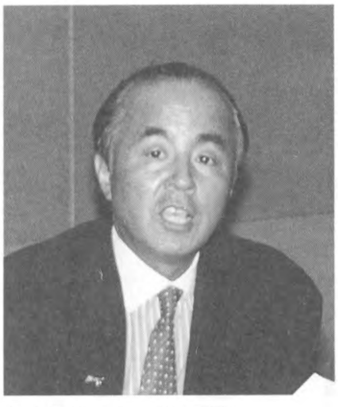
◎その他

事務局より平成9年における3団体の予算概要について説明。

例会開催（5月25日）

共同購買事業等について協議

5月25日に例会が開催され、以下の議題を審議するとともに、活発な意見交換が行なわれた（福岡・グランドハイアット会議室、午後2時～5時、17名出席）。



松本昭雄ＪＯＵ代表理事

◎新入会員（会社）の紹介

サン・アミューズメント㈱の入会報告とともに、出席した押谷行久氏により入会の挨拶が行なわれた。

また、㈱アポロの新しい代表者として段正峰氏が挨拶に立ち、組合員に紹介された。

◎役員人事について

空席であった副理事長に㈱マタハリー・兵井勝氏の就任、共同事業の専任事務局として、㈱モリタ・川合章視氏にお願いすることが報告された。

◎共同購買事業について

先の理事会で決定された共同購買事業についての詳細が、あらためて川合氏より説明が行なわれた。

プリントシール用紙やビデオゲーム基板などの共同購入が検討されており、第一弾として、プリントシールの共同購入を行なうことを決定。

また今後も各メーカーに図り、様々な分野の機種をラインナップしたい旨が報告された。

◎違約金の取扱いについて

共同購買事業を成功させるためには、組合員のモラルと規律が必要不可欠であるという認識から、契約事項を破棄した組合に対する罰則規定を設けることで一致した。

◎組合員増強策について

共同購買事業を始め、様々な事業を行なうためにも、組合員の増強が必要という認識で一致。

◎講演

議事終了後、中藤保則氏による講演が行なわれた。

講演する中藤保則氏

「日本人のレジャー感」をテーマに、温泉利用に於ける各国の違いなど、氏の体験を下にしたユニークな講演で、例会を締めくくった。

例会終了後、懇親会が開催され、組合員同志の親睦と意見交換が行なわれた（中洲・大阪屋、午後6時～、出席17名）。

また、翌26日には、㈱ワイドレジャーの菊池氏の案内により、同社が運営する久留米市の大型複合レジャー施設「楽市楽座」を視察。

後解散となるが、親睦ゴルフへの参加者は、空路宮崎へ向かった。

懇親会の様子

「NSA事務局月報」より

業界売上げは平成7年が底だった?

5月12日、JAMMA会議室において3団体・統計調査特別委員会が開催され、その後、調査結果の記者発表が行なわれた。今回の業界調査は3回目。

余暇開発センターの『レジャー白書'97』は4月に発表になっている。それによると**ゲームセンター・ゲームコーナー部門の平成8年度売上げは0・3%減の5760億円**で「人気ゲームの不在で売上げの減少傾向が続く中、プリント倶楽部が女子高生を中心にブームとなった。ただし、この一機種で全体の売上げの減少分を完全にカバーしきることはできなかった」と説明する。

業界調査によると**オペレーション売上高は11・3%増の6240億円**になった。白書と業界調査の売上げ数字の差はともかく、売上げ趨勢の違いが気になる。

業界調査では売上げは平成7年が底(5609億円)であり、平成8年は上昇に転じたように見えるが、どうも大方のオペレーターの実感は違うようである。

白書の中に、オペレーター128社(年間平均売上高3億1700万円)による利用客数・売上げ・利益の動向調査がある。それによると、過半数の企業が減少と回答している。

利用客数減少と答えた企業	53.9%
売上げ減少と答えた企業	57.8%
利益減少と答えた企業	57.8%

これらの企業が経営上の問題点としてあげた事項は次のとおり。

1位	設備費・運営費等の増加	46.1%
1位	他の同業施設との競争激化	46.1%
3位	料金改定が難しいこと	35.9%
4位	人件費コストの増加	28.9%
5位	資金不足	22.7%
6位	時間帯・曜日・季節による利用客の偏り	17.2%
7位	設備不足	12.5%
8位	公的な規制	11.7%
9位	人手不足	7.8%

ここからも比較的小規模なオペレーターの経営実感がくみ取れる。

業界調査の結果と実感との食い違いはどこからくるのだろうか、考えさせられる。

国民会議理事に内田会長再選

5月28日、(社)青少年育成国民会議第47回通常総会において内田博NSA会長は理事に再選になった。業界の研修などで、長年、力になっていただいた専務理事・上村文三氏は副会長に。後任の専務理事には総務庁推薦の鈴木栄氏が選任された。

行政改革の作業が進む中で、中央省庁再編の第一弾として総理府・総務庁・自治省を総合する『総務省』の新設がほぼ固まっているが、今回の人事はそのことを思わせる。

総会後、『21世紀にむけての青少年育成』と題して、木村治美(共立女子大学教授)・東野英心(俳優)・西原春夫(国民会議会長)3氏による鼎談が行なわれた。

「かつて男はその容貌から能力や性格が知られた。剣道などの強い者はそれらしい顔をしていた。いまの若者は容貌、外見からはかれない。茶髪を大人の価値観で判断するのは控えたい。若者はファッション感覚で優れたところがある」。

「若者の個人主義の偏向、利己主義の心性が心配。子供たちが忙しすぎるのが問題」。

「子供はモノを作ることへの興味を失ってはいない。大人はそのような、子供にとって新しい経験を用意したい」。

「子供は家庭状況や社会環境に強く影響される。マスコミや企業スポンサーは心してもらいたい。問題はむしろ大人の側にある」。

「以前は親の愛情不足、30年前からは親の愛情過多が問題の根源にあると思う」。

「母親は同性のためか娘にきつく対処し、息子には甘い。当今の若い女性が男性以上に元気なのはそんな育ちがある」。

「道徳教育というか倫理や道義の教育が欠けている。これを新しく構築することが必要と思う。必要最低限のことについては断固として守らせることが大切だ」。

進む大店規制緩和 小亀こけない注意

(社)日本ショッピングセンター協会のデータでは、92年の大店法改正以来、毎年100店を越すSCが開設され、96年も107店がオープンした。本年以降もその勢いは続く。大店法による昨年度の出店届け出件数は、全国で第一種が419件、第二種が1685件と法改正後最高を記録した。第一種(3000㎡以上、特別区・政令市では6000㎡以上)では愛知、茨城が21ずつ、千葉20、東京、宮城、長野、静岡、

NSA（日本ＳＣ遊園協会）だより

大阪、福岡など15の都道府県が二ケタの大量出店。大店法の規制緩和や低金利、地価の下落などで建築コストがバブル期にくらべ3割ほど下がり投資負担が軽くなったことが背景にある。大手スーパーの97年度出店は59店で去年より14店も多い。

ジャスコ	30	（過去最高）
西友	7	
マイカル	6	
ダイエー	8	（去年より1多い）
イトーヨーカ堂	8	（去年より2多い）
合　計	59	

大手スーパーの命運を賭けた陣取り合戦がくり広げられている。

中堅のライフコーポレーションにいたっては、去年の約2倍の40店の出店を計画している。「規制緩和により出店しやすくなった。21世紀には大手の寡占化が進み、競争力のある欧米小売業の進出もある。それにつれ中小規模の小売業者の多くが競争激化や後継者難などで廃業の危機に立たされ、再び規制が強化されるかもしれない」（清水信次社長）。現在は出店のチャンスとみる。

すでに米国大手不動産開発会社コール社やｗｐｉ社が壬生町（栃木県）、草津市など全国十カ所に大型商業施設を建設する予定である。米国の大型専門店4、5店を核店舗とし娯楽施設にも欧米企業を誘致するという。実現するとアミューズメント業界にも新たな競争相手が表われることになる。

このような活発な新規出店はオペレーターにとって大きな事業機会に違いない。しかし安易な予想は許されない。

①店舗が大型化し、アミューズメント施設も大型化、高度化、差別化で、集客能力への期待が強まり中小オペレーターの出店が困難になる。

②これまでに出店した大型ＡＭ施設の中には縮小、撤退のケースもあり、競合施設の進出による影響が大きい。立地によっては安定性がとぼしく、中心街と郊外型ＳＣとの地域間競争に注意を要する。

③新規出店の一方では既存店舗のスクラップが進む。そこにあるＡＭ施設は撤去され、オペレーターは営業拠点を失う。

21世紀にむけ激動する小売流通業の中で事業展開をするオペレーターとしては、どのスーパー、ＳＣに出店するか相手の選択も考慮したい。親亀がこけたら小亀もこけるのである。

中小オペレーターとして、茨城県のスーパー・カスミの戦略は参考になるだろう。

①一定地域内に多数の店を出す。カスミは茨城県を中心に現在84店。「１００店舗を超えたら大手チェーンより強い。そのうち20～30店はだめな店が出てくるものだ。それをカバーして、たえず新しい店に変えていく力を持って経営できる水準が１００店舗くらい」（神林章夫社長）。

②既存店売上げの維持にこだわる。放ったらかしにせず、着々と改装する。

大型施設を望まず、小さいロケを県内に多く展開してリスクを分散する。

事前調整なしで自由に出店できる１０００㎡以下の第二種店舗の出店も増えているので狙い目である。小粒だが上質な一流のＡＭ施設、そして地域との関係を大切にする運営。ナショナル企業とは異なるローカルオペレーターの生き方である。（東洋経済・ダイヤモンド・日経他を参考）。

雑　報

◇5月8日、茨城ゴルフ倶楽部で開催された第24回懇親ゴルフコンペで吉川正明氏が優勝。二位は川楠俊太郎氏、三位には杉本勝詔氏。

◇㈱カキザキ・柿崎庸三氏は3月下旬から2カ月以上、入院加療されました。協会から遅ればせながらお見舞をいたしましたが、もしこの種の情報をご存じの場合は、事務局まではやめにお知らせいただければ助かります。

相　談

◇北九州市Ｈ産業（非会員）からの相談。ＳＣのリニューアルにともない、これまで許可店であったプレイランドが縮小になり、その状況は対象外と思うが警察署員の考えは違う。どうしたらよいかと。（答え）「署員がそれを『店舗』とみるかどうか、現状判断次第だろうが、プレイランドのある階の売場面積が広く７００坪もあり、プレイランド面積が35坪であれば、そこに置かれた対象ゲーム機の遊戯用面積は同フロア売場面積の10％以下であろうから、それを計算し、見通しがよければ許可を要しないのが普通。県警に問い合わせるよう署員に頼んではいかがでしょう」。

斡旋業務

●5月取扱高は３７５３万円、前年比14・7％減でした。1～5月累計では1億６１６６万円になります。同じ期間の年度達成率は、これまでの実績ではほぼ40％ですから、年間推計では4億円になります。この数字は今年度予算で予想されたものと同じです。後半、これ以上落ちこまず、せめて予想なみの取扱高になればと思っています。

地区協議会	県名	団体名	〒	事務局所在地	代表者	TEL FAX
近畿	滋賀	滋賀県アミューズメント施設営業者協会	520	大津市茶が崎4－3 びわ湖パラダイス内	会長 朝日 正博	0775-22-1055 0775-21-6736
	京都	京都府アミューズメント施設営業者協会	607	京都市山科区日ノ岡鴨土町20 日本科学遊園㈱内	会長 蕭 明彦	075-502-1434 075-594-4045
	大阪	大阪府アミューズメント施設営業者協会	541	大阪市中央区久太郎町1－2－16 三星中央別館706号	会長 川楠俊太郎	06-263-1381 06-263-1383
	兵庫	兵庫県アミューズメント施設営業者協会	658	神戸市東灘区魚崎南町6－10－4 ㈱こまや内	会長 内田 徹雄	078-412-2121 078-412-3851
	奈良	奈良県アミューズメント施設営業者協会	630	奈良市花芝町7 南都興業㈱内	会長 松村 克彦	0742-23-6253 0742-22-0291
	和歌山	和歌山県アミューズメント施設営業者協会	640	和歌山市六十谷175－30 ベンダープラニング㈱内	会長 金谷 晴夫	0734-62-6752 0734-62-0112
中国	島根	島根県アミューズメント施設営業者協会	690	島根県安来市西荒島町33 オートパーラーやすぎ	会長 福田 照三	0854-28-8502 0854-28-8835
	岡山	岡山県アミューズメント施設営業者協会	700	岡山市内山下1－3－15MAS第3ビル ㈱エムエーエス内	会長 松田 次雄	086-232-4133 086-232-6576
	広島	広島県アミューズメント施設営業者協会	730	広島市南区比治山本町16－35産業文化センター7F ㈱プロバックス内	会長 平本 将人	082-252-7428 082-252-7429
	山口	山口県アミューズメント施設営業者協会	755	宇部市南浜町2－5－35 宇部観光㈱内	会長 萩田 雅重	0836-31-6015 0836-31-6682
	鳥取	鳥取県アミューズメント施設営業者協会	680	鳥取市湖山町東5－301 ㈱サルビア内	会長 前田 達人	0857-28-9111 0857-28-8877
四国	徳島	徳島県アミューズメント施設営業者協会	779-48	徳島県三好郡井川町吉岡197 多田商会内	会長 多田 義久	0883-78-3619 0883-78-3240
	香川	香川県アミューズメント施設営業者協会	761-01	高松市屋島西町2473－8 ㈱ゼムス内	会長 外山 喜平	0878-43-7500 0878-43-7511
	愛媛	愛媛県アミューズメント施設営業者協会	790	松山市和泉391－1 大生実業㈱内	会長 和田 紘一	089-956-1512 089-956-4208
	高知	高知県アミューズメント施設営業者協会	780	高知市百石町2－28－38 ㈱サンライト内	会長 竹内 良一	0888-33-3377 0888-33-3388
九州/沖縄	福岡	福岡県アミューズメント施設営業者協会	813	福岡市東区松島3－30－23 大長商事㈱内	会長 長友 隆典	092-623-2370 092-629-2855
	長崎	長崎県アミューズメント施設営業者協会	857	佐世保市白岳町166－11 ㈱九娯貿易内	会長 島田 武	0956-33-0210 0956-33-0299
	大分	大分県アミューズメント施設営業者協会	870	大分市東大道1－9－15 ㈲オザキ・エンタープライズ内	会長 宮永 繁	0975-43-2888 0975-44-2319
	熊本	熊本県アミューズメント施設営業者協会	862	熊本市新屋敷2－24－1 ㈱シマダコーポレーション内	会長 蔦田 亘人	096-372-6588 TEL切換
	佐賀	佐賀県アミューズメント施設営業者協会	841-02	三養基郡基山町大字小倉字本桜1667－4 ㈱スカイパーク内	会長 三橋 国和	0942-92-2160 0942-92-3312
	宮城	宮城県アミューズメント施設営業者協会	880	宮崎市花ケ島町観音免958 南大鵬物産㈱内	会長 原田 福一	0985-32-2277 0985-32-3010
	鹿児島	鹿児島県アミューズメント施設営業者協会	892	鹿児島市照国町3－21 大見商事㈱内	会長 黒葛 勝行	0992-26-7153 0992-26-7170
	沖縄	沖縄県アミューズメント施設営業者協会	901-21	浦添市宮城2－15－3 ㈱沖縄ベンダース内	会長 仲順 利治	098-878-0127 098-878-0128

1997.6.20現在

全国都道府県アミューズメント施設営業者団体名簿

地区協議会	県名	団体名	〒	事務局所在地	代表者	TEL FAX
北海道	北海道	北海道アミューズメント施設営業者協会	003	札幌市白石区米里１条３丁目２－25 ㈱ダイワ貿易内	会長 田中　亀雄	011-875-9011 011-875-9010
東北	青森	青森県アミューズメント施設営業者協会	031	八戸市吹上３－６－４ ㈲青森タイコー物産内	会長 上岡　晴幸	0178-24-5408 0178-47-9376
	秋田	秋田県アミューズメント施設営業者協会	010	秋田市手形新栄町７－３ ㈱ダイワ内	会長 坂　武	0188-32-0991 0188-32-6211
	岩手	岩手県アミューズメント施設営業者協会	020	盛岡市永井23－７－39 ㈱フェニックス内	会長 佐藤　義雄	019-638-3391 019-638-8195
	宮城	宮城県アミューズメント施設営業者協会	981-31	仙台市泉区松森字斎兵衛58－１ ㈱ハニュウ内	会長 羽生　勲	022-374-3451 022-374-5393
	山形	山形県アミューズメント施設営業者協会	990	山形市東原町１－７－25 ㈲ニッコー音響	会長 佐藤　昭一	0236-41-6964 0236-22-0582
	福島	福島県アミューズメント施設営業者協会	965	会津若松市石堂町７－７ ㈱会津クラウン自動機内	会長 三浦　伸介	0242-26-4613 0242-26-4613
関東	茨城	茨城県アミューズメント施設営業者協会	302	取手市井野台２－３－49 大野商事㈱内	会長 大野　圭一	0297-73-0005 0297-73-0004
	栃木	栃木県アミューズメント施設営業者協会	321-14	日光市下鉢石町840 ㈱たつみ娯楽内	会長 入江　昭造	0288-53-3355 0288-53-0555
	群馬	群馬県アミューズメント施設営業者協会	372	伊勢崎市今泉町２－942－12 栄光娯楽商事内	会長 里見　浩臣	0270-23-9599 0270-23-9887
	埼玉	埼玉県アミューズメント施設営業者協会協同組合	350	川越市天沼新田224－14 ㈲佐藤無線電機音響研究所内	会長 佐藤　信	0492-33-1484 0492-33-5712
	千葉	千葉県アミューズメント施設営業者協会	284	四街道市大日547 ㈱京葉リース内	会長 中嶋　豊彦	043-421-3038 043-421-3085
	新潟	新潟県アミューズメント施設営業者協会	940	長岡市土合２－３－15 ㈲プレイランド内	会長 桜井偉久男	0258-32-8061 0258-37-6755
東海	神奈川	神奈川県アミューズメント施設営業者協同組合	211	川崎市中原区木月389住吉名店センター303 ㈲東横娯楽内	会長 村山　嘉男	044-411-6088 044-411-9821
	山梨	山梨県アミューズメント施設営業者協会	400	甲府市丸ノ内１－16－14 ㈱日達遊戯内	会長 日達　健	0552-32-0193 0552-32-0183
	長野	長野県アミューズメント施設営業者協会	387	更埴市大字屋代2096 ㈱カキザキ内	会長 柿崎　庸三	0262-72-2198 0262-73-4301
	静岡	静岡県アミューズメント協会	421-01	浜名郡雄踏町字布見4863－55 ㈲東名遊園内	会長 加茂　善康	053-596-2221 053-596-2225
東京	東京	東京都アミューズメント施設営業者協会	101	千代田区神田須田町１－４－１ ＴＳＩビル６Ｆ	会長 眞鍋　勝紀	03-3253-5692 03-3253-5688
中部	石川	石川県健全娯楽業協会	923-03	小松市木場町ゆ－28 北陸レジャー機器㈱内	会長 東　源太郎	0761-43-0048 0761-43-0049
	福井	福井県アミューズメント施設営業者協会	919-13	三方郡三方町三方48－40 ㈱スイング・アカオ内	会長 赤尾　龍一	0770-45-2020 0770-45-2771
	岐阜	岐阜県ゲーム機オペレーター協会	501-01	岐阜市大管２－78－２トッキビル 岐阜特機㈱内	会長 真鍋　功	0582-53-0665 0582-53-7109
	愛知	愛知県アミューズメント施設営業者協会	470-01	愛知郡日進町赤池丸根122－１ ㈱サンレジャー内	会長 位田　宗一	052-806-1330 052-806-2724
	三重	三重県アミューズメント施設営業者協会	519-04	度会郡玉城町世古345 ㈱ユウアンドユウ内	会長 松本　静雄	0596-22-0568 0596-27-0755
	富山	富山県アミューズメント協会	933	高岡市問屋町９ ㈱日高商会内	会長 秋田　康夫	0766-24-3555 0766-24-3574

山形県

定例会を開催
次期会長の選出について
5月28日

山形県アミューズメント施設営業者協会（佐藤昭一会長）では5月28日、定例会を開催した（萬代、午後6時～、9社11名出席）。

審議された議題は左記の通り。

◎平成8年度収支決算報告

◎平成8年度監査報告

両項目について、事務局及び監事より報告があり、満場一致で承認された。

◎新入会員について

入会された㈲蔵王企画の西村氏、樹氏の紹介がされた。

◎県警生活安全部長の講演について

県防犯協会連合会総会にて、県警本部生活安全部長より説明された「最近の犯罪情勢と防犯対策について」が、会長より紹介された。

◎懇談会について

市・県警生活安全課と行なう予定の懇談会については、事務局案が承認され、近日中の開催が予定された。

◎次期会長の就任辞退について

㈲クリエートの鈴木氏より、次期会長就任辞退の説明がされた。

◎各種活動報告について

事務局より、平成9年3月31日までの活動について報告がなされた。

群馬県

第4回理事会並びに
第14期通常総会を開催
5月22日／6月18日

群馬県アミューズメント施設営業者協会（古山辰昭会長）は5月22日、第4回理事会を開催した（ホテルサンラク、正午～、13名参加）。

審議された事項は左記の通り。

◎平成8年度事業・決算報告について

後日、監査終了後に決定。

◎平成9年度事業・予算案について

ほぼ原案通り総会に諮って承認する。

◎会長の休職について

会長の辞任に関する釈明について、理事から多数の意見がよせられた。最終的には会長の意向を受理し、副会長の代行制と三役理事として二の宮氏を選出した。

また、6月18日には、第14期通常総会を開催した（伊香保温泉「ホテル天坊」、午後3時～）。

里見治臣新会長

総会では、まず古山会長の辞任で空席となっていた会長職について副会長3名で会合を持ち、新会長に選出された里見治臣氏（北関東サトミ）が挨拶した。来賓としては㈶群馬県防犯協会専務理事・金山雅一氏、群馬県警察生活安全部生活安全企画課営業係長・須藤稔氏、群馬県アミューズメント施設営業者協会顧問・土田武氏、㈳AOU事務局長・桐谷克己氏が挨拶。その後新会員として、昨年12月に入会した㈱ピープル（本社・東京、代表者 中村鉄也氏）、㈱トップ産業（本社・東京、代表者 村山徳三郎氏）の2社があらためて出席者に紹介された。

議事の審議に当たっては後藤太一副会長が議長を務め議事を進行。平成8年度事業報告・決算報告、平成9年度事業計画案・予算案いずれも異議なく承認となった。

群馬県協会総会の模様（6月18日）

10分の休憩を経て、メーカー・ディストリビューター13社による新製品紹介を実施。また、その後の意見交換会では桐谷事務局長が、たまごっちやその類似品を例にあげ、景品価格の厳守を訴えたほか、モニターを使ったゲームでの景品払い出しの禁止、メーカーの販売方法等、業界内の問題点について話すとともに、会員拡充の必要性を話した。また、AOUでは会員数、店舗数などをまとめた小冊子を7月、配付することになっていることから、そのデータの一部を紹介。警察庁発表の8号営業許可店・対象外店数3万1917店のうち、会員店舗は2万4255店で全体の76%を占めることが発表された。

尚、総会終了後、午後6時30分からは懇親会を開催。親睦を深め合った。

愛知県

通常総会を開催
講演会などを行なう
6月9日

愛知県アミューズメント施設営業者協会（位田宗一会長）では6月9日、平成9年度通常総会を開催した（中日パレス、午後2時～4時半）。

審議された議題は次の通り。
◎平成8年度事業報告・決算
◎平成9年度事業計画・予算案
◎役員改選
尚、当日は総会に先立ち、コナミ㈱・上月景正社長の講演が行なわれた。

静岡県

役員会、例会、懇親会を開催 委員会報告などを行なう 5月21日

静岡県アミューズメント協会（加茂善康会長）では5月21日、役員会並びに例会、懇親会を開催した（舘山寺温泉 サゴーロイヤルホテル、午後3時30分～8時30分、役員会9社、会員5社9名、賛助会員8社9名参加）。

審議された議題は左記の通り。

◎委員会報告について

・事業委員会
次回例会に来年度カレンダーを展示し、注文を承る。尚、「ゲームの日」の社会福祉事業は計画通り実施することとなった。

・購買委員会
以前に実施していた中古機の「売ります買います」を6月より再開する。共同購入については、協会マージンはとらない方向で進めていく。

・広報委員会
規定がなかった入会申請書の書式を、加茂会長が作成。県警及び所轄警察に、8号営業申請者へ加入を促してもらうよう依頼した。その折、協会案内となるパンフレットがあれば良いとの話があったので、次回例会までに広報が叩き台となるものを作成する。

・親睦委員会
次回例会日に藤枝ゴルフにて午前7時30分よりコンペを開催する。11月に予定している研修旅行がなければ、その時にも開催を予定。

◎AOU報告

AOUの資料類を、全員へ配布するのは費用の負担が大きい為、重要かつ緊急を要するもの以外は例会の会場にて出席者へ配布するものとする。

◎例会の活性化について

最近、例会の参加者が少ない為、協会の在り方について出席者へ意見を求めた。

◎賛助会員商品紹介

尚、次回例会は7月11日を予定。夏休み前の県警講演があるので、そちらと重ならないように日程を調整しながら、県警へ講演を依頼。

茨城県

平成8年度定時総会を開催 5月22日

茨城県アミューズメント施設営業者協会（大野圭一会長）では、5月22日に平成8年度定時総会を開催した（笠間市・割烹旅館「城山」、午後4時～、出席8社12名）。

会は梶修明理事による開会の辞でスタート。大野会長挨拶、出席報告（出席10社、委任状7社）の後、大野会長を議長に選出し、議事の審議に入った。

◎第1号議案 平成8年度事業報告
◎第2号議案 平成8年度決算報告
（監査報告・代理 宇島恒光理事）
◎第3号議案 平成9年度収支予算案

茨城県協会定時総会の模様（5月22日）

◎第4号議案 平成9年度事業計画案

以上、4つの議事に関しては異議なく承認。また、本年度の事業活動の中で、開催を目前に控えた関東地区店舗管理者研修会（6月17日）について茨城県からは30名を目標に参加者を募集していくこととなった。

その後、3月に設立されたAM政経研究会について、同会の会長を務めるプレビ㈱の梶格康社長が中間報告を行ない、発足のあらましや今後の活動について説明し、会員各社へも参加を呼びかけた。また、報告事項として副会長である㈱ナムコ・須田泰彦氏が転勤となったため、新任として㈱ナムコ・石井秀和氏が出席者に紹介された。

以上をもって定時総会は終了となり、引き続きメーカーなど11社による新製品紹介が行なわれた。

午後6時30分からは、茨城県警察本部生活安全総務課課長補佐・倉田泰近氏を来賓に招き、懇親会を開催。また翌23日には笠間C．Cで懇親ゴルフコンペを実施。大野商事㈱の大野佳之氏が見事、優勝を飾った。

東京都

TAMOA懇親ゴルフ会を開催 6月5日

東京都アミューズメント施設営業者

協会では6月5日、懇親ゴルフ会を開催した（桜ケ岡カントリー倶楽部、23人出席）。

優勝は㈱後楽園ロコモティヴ・小関捷吾氏。

尚、次回理事会は7月10日に予定されている。

富山県

ゴルフコンペ・懇親会を開催

6月19日

富山県アミューズメント協会（秋田康夫会長）では6月19日、ゴルフコンペを開催した（氷見カントリークラブ、午前11時29分～午後5時、17参加、オブザーバー3名出席）。

第一位は、水野考夫氏（㈱バンウエーブ）。

コンペ終了後、午後6時30分より懇親会を開催した。

奈良県

第8回定時総会を開催 事業報告などを行なう

5月22日

奈良県アミューズメント施設営業者協会（松村克彦会長）では5月22日、第8回定時総会を開催した（救済会館やまと、午後4時、8名出席、委任状5名）。

審議された議題は左記の通り。

◎平成8年度事業報告
◎平成8年度収支報告
◎平成9年度事業報告（案）
◎平成9年度収支予算（案）

収支予算（案）について事務局より概略が説明された。その後、前期繰越金16万7000円を、13万円と訂正。結果、後期繰越金及び合計金額を、それぞれ13万6000円、60万5000円と訂正した。

以上4つの項目について、異議なく承認された。

◎理事退任について

村岡美佳理事が、都合により辞任の意向を申し出、全員が了承した。

氏は協会設立時より理事として活動に尽力されたことから、協会より感謝状並びに金一封を贈呈し、労をねぎらった。

総会終了後、同所で懇親会を開催。午後7時に散会した。

滋賀県

第1回定時総会を開催 年度報告などを行なう

5月20日

滋賀県アミューズメント施設営業者協会（朝日正博会長）は5月20日、第1回定時総会を開催した（びわこ緑水亭、午後4時～7時、出席者10名、委任状出席3名）。

同総会には、滋賀県警生活安全部生活安全少年課・源田忠次調査官、滋賀県教育委員会事務局生涯学習課青少年対策室・塩崎治彦主査を来賓に招待。

朝日会長、源田調査官、塩崎主査の挨拶の後、左記の議題を審議した。

◎平成8年度事業報告並びに平成8年度収支報告
◎平成9年度事業計画（案）並びに平成9年度収支予算（案）

以上、異議無く承認された。

◎その他

・昨年9月に開催された協会活性化のための会合に於いて、現会長の任期は本年3月末日（実質的には当総会開催日まで）と決定していた。しかし当総会に於いて、会長留任が全員一致で承認された。

・定款によると協会理事総数は15名までとなっているため、監事・相談役を除く13名全員を理事とした。

大阪府

第13回定時総会を開催 役員改選などを行なう

5月12日

大阪府アミューズメント施設営業者協会（川楠俊太郎会長）は5月12日、第13回定時総会を開催した（ホリディイン南海大阪、午後5時～、出席者47名、委任状出席53名）。

同総会には、大阪府警生活安全部保安第一課・太良木勝課長を来賓に招待。

川楠会長・太良木課長の挨拶の後、左記の議題を審議した。

◎平成8年度事業報告
◎平成8年度収支報告
◎平成9年度事業報告（案）
◎平成9年度収支予算（案）

以上、異議なく承認された。

◎理事任期満了につき選任の件

理事全員の留任が承認された。

◎役員改選

会長および副会長職について理事全員による互選を行なった。その結果、現在の正副会長両氏の留任と決定、承認された。

岡山県

親睦旅行を開催 ゴルフ大会を開催

6月5日～6日

岡山県アミューズメント施設営業者協会（松田次雄会長）では、6月5日～6日にかけて、毎年恒例のOAMO親睦旅行を開催した。今回の行き先は北陸。17名が参加し、ゴルフに観光にと楽しんだ。13名が参加したゴルフ組は2日間ともプレイ。初日は片山津ゴルフクラブにて行なわれ、㈱エムエーエスの佐藤一成氏が優勝。2日目は加賀芙蓉カントリー倶楽部にて開催され、

㈱西日本ツーリストの宮崎幸男氏が優勝を飾った。一方の観光組は能登半島や金沢兼六園などを巡り風光明媚な観光名所を堪能した。

香川県

第13回総会を開催 活動報告などを行なう

5月23日

香川県アミューズメント施設営業者協会（外山喜平会長）では5月23日、第13回総会を開催した（おさな木の門、午後4時30分～5時30分、9社出席）。

議題は左記の通り。

◎年間活動状況報告及び収支報告について

外山会長より、事業報告及び収支報告の説明が行なわれ、頼岡監事より、会計監査及び事業監査の結果、適正であった旨が報告された。

◎事業報告について

◎収支報告について

頼岡監事より、会計監査及び事業監査の結果、適正であった旨報告された。

◎収支予算案について

外山会長より、事務手数料を追加した旨の報告がされた。それにより、事務局のゼムスへ予算から事務手数料6万円を支払うことにする。

◎事業計画案について

全て、異議なく承認された。

◎退会会員について

平成9年3月31日付けで、㈱アイレムが退会した旨、伝えられた。

長崎県

理事会を開催 役員改選などについて審議

6月5日

長崎県アミューズメント施設営業者協会（島田武会長）では6月5日、理事会を開催した（長崎グランドホテル、正午～午後2時50分、7人参加）。

審議されたのは左記の通り。

◎AOUニュース配布について

希望する会員へ、AOU本部より直送される形となる。

◎「ゲームの日」について

9月初旬の理事会にて、「ゲームの日」に行なう行事の内容を決定する。

◎高額景品の提供について

市販価格500円以上の景品（賞品）の提供は違法とされており、出席者へ自主規制を求めた。

◎役員改選について

次回の総会前に理事会を開催。その場で役員改選について協議する。

尚、広報委員長には㈱セガ・エンタープライゼスの北村氏が、広報委員にはハイチク銅座の北村氏が留任することに内定した。これについては総会で承認を得る予定。

鹿児島県

第11回理事会、定時総会を開催

5月7日

鹿児島県アミューズメント施設営業者協会（黒葛勝行会長代行）は5月7日、第11回理事会、および定時総会を開催した（「ニューカゴシマ」、午後3時30分～4時50分、出席者19名）。

◎平成8年度事業報告について

◎平成8年度収支決算報告について

◎平成9年度事業計画案について

◎平成9年度収支予算案について

喫茶部会の独立により収入が減少する見込みであること、県風俗環境浄化連絡協議会の電算化による負担金が8万円であることなど報告されたが、全員異議無く承認された。

◎理事役員改選について

㈲ライフ企画・茶薗篤氏の退会により監事に欠員が出たため、西日本ドリーム産業㈱の杢田種興氏とミズグチの水口正弘氏に監事をお願いし、また理事の欠員には鹿児島市内に専業店のある長島商事㈱・長島氏の推薦が全会一致で了承された。

また、会長に黒葛勝行氏（㈱拓進）、副会長に阿部忠利（㈲九州ワールド紹介）、高江洲博氏（㈲中央レジャー産業）がそれぞれ選任された。

景品限度額を
厳守しよう!!
〔同一商品・類似商品との比較で
市価500円が限度です。〕
（月刊コインジャーナル）

SHIBA

金庫の専門商社からのセガ製品対応キーの御紹介

PX20キー（取付寸法22mm, ベロ軸寸法10mm）

PX20キー（17.4mmのショートキーとして使うとき）

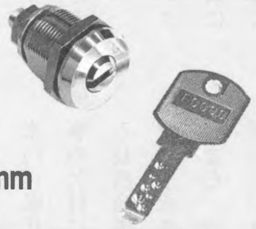
◎美和の電子ロック（セガタイプ）100%の互換性（サイズ首下22mm 軸寸法10mm）
◎セガ社製品と八万ロックショートタイプのゲーム機、八万タイプのロングキーを使ったゲーム機3種類の長さやベロ軸の異なるキーの管理に最適です。
◎キーは使い易い表裏のないリバーシブルタイプです。
◎オスキーの複製が、出来ない。（この事が一番重要）
◎間違いのない、止め番号のマスターキーをご注文下さい。

新製品

ピンホールキーの安価版

PIN HOLE KEY LOW LOW COST

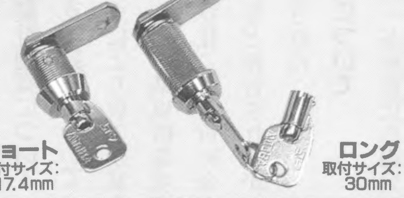
取付サイズ:17.4mm
ベロ軸:7mm



ラビットロックキー

ロング 取付サイズ: 30mm
ショート 取付サイズ: 17.4mm

丸キー



ショート 取付サイズ: 17.4mm
ロング 取付サイズ: 30mm

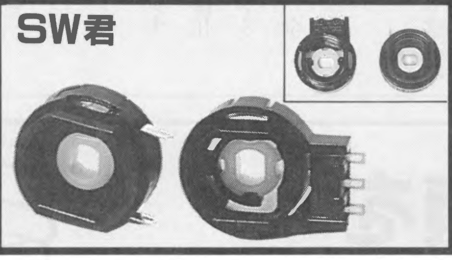
EXキー

取付サイズ：17.4mm

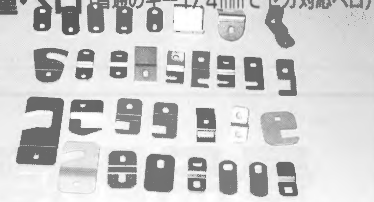
サンロックキー

取付サイズ：17.4mm

SW君



各種ベロ（普通のキー17.4mmでセガ対応ベロ）



★当社の製品は、ゴルフ場や健康ランドのロッカーキー、大手飲料水メーカー自販機、大手（コクヨ、イトーキetc）家具ロッカーに使用されています。

有限会社 芝 商事
〒634 奈良県橿原市山之坊町655−12
TEL 07442-5-4009 FAX 07442-2-8946

〔振込先〕
中京銀行 桜井支店
当座 No.320503
(有) 芝 商事

SHIBA SHOJI CO.,LTD.
655-12 YAMANOVOCHO KASHIHARA CITY NARA AREA JAPAN.
TEL 07442-5-4009
FAX 07442-2-8946

HOME GAME HOT LINE

コンシューマ情報

海外でのハード争いの決着は如何に

―アメリカではNINTENDO64が独走状態に!?―

世界最大の玩具メーカーになるはずだったセガバンダイが破談となったことが数多くのメディアで扱われ、様々な論評が飛び交っているが、結局は将来に対してどれだけの危機感をもっていたかということではないだろうか。明らかにセガは、自社のみならずエンターテインメント業界の将来に対して危機感を感じていたはずである。というより、コンピュータゲーム業界では危機感を感じていないメーカーはないのかもしれない。任天堂が、NINTENDO64において質的変換を目指しているのも「このままではユーザーに飽きられる」という判断であるし、旧態依然とした雇用条件を変え、成功報酬などを各社が取り入れているのもその流れに違いない。これに対して、飛ぶ鳥を落とす勢いなのだが、とても将来に対して危機感をもっていないように見えるのがソニー・コンピュータエンタテインメント（以下、SCE）である。

すでに国内だけで800万台を上回る勢い、過去のソフト出荷本数は1億2千万枚以上だという。これは後述しているが、今年度だけで発売されるソフトは800タイトル以上。過去に発売されたタイトルは約700というから、驚くべき数字である。しかし、最近アメリカではその勢いに陰りが出てきたという。ちなみにプレイステーションのアメリカでの発売は、95年9月で400万台以上を出荷済み。しかし、今夏は月70万台出荷していたのを、20万台に縮小するという。これに対して、アメリカでは圧倒的人気のNINTENDO64は5月から7月まで月100万台を出荷するという話である。海外のホームページでも、任天堂がようやくSCEに追いついたという声が多い。

▲E3（6/19～21）では、マリオ、ドンキーコングに匹敵する新キャラクターが発表される任天堂のNINTENDO64

64DD発売延期が決定

TOPICS TOPICS TOPICS

今年の年末商戦の目玉といわれていたNINTENDO64の拡張ユニットである「64DD」の発売が来年3月に延期されることになった。また、それに合わせて64DDの同時発売ソフトとして『MOTHER3』『ポケットモンスター64』『マリオペイント64』『シムシティ64』（いずれも仮称）というラインナップを予定していることも公表。これによって任天堂の年末商戦の核がなくなり、カセット版『ゼルダの伝説64』（64DD版も開発中）が12月発売になると予想されている。また64DD発売延期の理由だが、主にソフト開発の遅れというのが公式見解。しかし、一説には『MOTHER3』はほぼ完成が見込まれていて、実際には64DDの牽引ソフトになるだろう『ポケットモンスター64』の開発に合わせた延期という声も多い。なにかとソフト不足が問題視されている

株式会社ソフトオフィス
取締役副社長　開発部部長／奥野広司氏

ゲーム性を重視したものを作りたい

今春にプレイステーションで新作を発表。パブリッシャーとして彗星のごとく登場したのが、神戸のソフトオフィスだ。しかも開発費が高価なNINTENDO64にも参入するという。

ーー３Ｄグラフィックスで評価を受けているわけですが、なぜCD-ROMではないNINTENDO64なんでしょうか?

奥野氏　ＣＧ重視のゲームもジャンルとして残るだろうけども飽きられると思うんですね。シンプルであれ、繰り返して遊べるゲームが残るだろう、そういうものを作りたいというのがあるんです。NINTENDO64は確かにＣＧムービーが多く使えません。しかし、インターネットソフト開発での“少ないメモリー領域でどれだけのものを表示出来るか”という技術的な蓄積がクロスしまして、レンダリングしたムービーも、リアルタイムで動かすムービーにしても出来るという自信があったわけです。

ーー業界について思うことは?

奥野氏　ウチのメンバーは未だにＰＣエンジンなど古いマシンで遊んでいたりするんですが、単に性能がアップするだけでなくチープなゲーム機がこれから出てきてもいいんじゃないかと思いますね。

■株式会社ソフトオフィス
(http://www.softoffice.co.jp/)

1996年設立（前身の有限会社オフィスワタナベは1992年設立）、ゲームソフト開発をはじめ、システム、３Ｄグラフィックス制作、インターネットソフト開発などを行なっている。今春には『大冒険Deluxe〜遥かなる海〜』（ＰＳ）を発売。３Ｄグラフィックスでは高い評価を得ている。

■代表作
ぱすてるみゅーず

■ スカイ・シンク・システム株式会社
(http://www.sts.co.jp/)

1985年設立、カーナビゲーションシステム開発をはじめ、各種ソフトウェア設計・開発・コンサルティングを行なっている。パソコン版で発売した就職シミュレーションゲーム『就職バトル』が好評を博した。

■代表作
新型くるりんPA!

スカイ・シンク・システム株式会社
代表取締役／大浦淳司氏

新しいソフトハウスが出てくるとおもしろい

95年７月にパズルゲーム『くるりんＰＡ！』でゲーム業界に参入してきたのが、ビジネス系ソフトを開発してきたスカイ・シンク・システムである。戦略的な価格設定をはじめ、ゲーム専門誌での取り扱われ方から順調なスタートと思われたが、ゲーム開発をしばらく休止するという。

大浦氏　実は会社的には絶好調なんですよ、カーナビゲーションやパソコン教室などが好調で。ゲーム開発に関してはノウハウがなかったので、プロモーションの仕方も分からない。やるべきことは後で分かってきたけども、もう少し狙っていけば売れたかなとは思います。とはいえ、オリジナリティーがあるものを出し続けられたかなというのも、これはまた疑問なんです。だから今は休んでいる状態なんですよ。確かに投資のサイズにもよるんですけど、予算があって、才能がないと無理な業界だと感じましたね。またウチはＳＥを多く抱えているんだけども、ゲームではプログラムを組む作業というのはごく一部。企画やグラフィックが重要ですよね。まずそのアーティスト感覚でやる人は違う業界の人という感覚がありました。もっと新しいソフトハウスが出てくると業界も面白くなると思うんですけどね…。

特集　ソフトハウスは何をおもっているか

ソニー・コンピュータエンタテインメントの大躍進をはじめ、デジキューブによる新しい流通形態、近年のコンシューマ業界はまさに激動の時代の中にあるといえるだろう。そのなかで、果たしてソフトハウスは何を模索しているのか…。

そこで、今月は今後の展開が期待される関西のソフトハウスに迫ってみる!!

文責／田村修二

日本システムサプライ株式会社 代表取締役／河村克己氏

NINTENDO64は逆にチャンスがある

インターネット上で『ライフストーム』というマルチユーザーRPGを発表しているのが、日本システムサプライである。現在でも同時に250人が参加できるのだが、なんでも年内には1000人同時ログインを実現し、商品化する予定だという。また、今11月にはNINTENDO64ソフトも発売予定。エニックスがプレイステーション（以下、PS）に参入したことにより、多くのメーカーがPSにソフト供給するという流れのなかで、なぜにいまNINTENDO64なのだろうか。

河村氏　NINTENDO64へは自然とそうなったという感じです。新しいハードウェアに興味を持ってしまうんですよ。だから、PSもサターンももちろんやってきたわけです。確かにPSは大きなマーケットをもっているわけですけど、私どものような名もない会社が勝負するのは、ソフトの数も多いですから、逆にリスクも大きい。その点、NINTENDO64はまだ参入しているところも少ないですし、ゲーム機以上にコンピューターらしいんですよ。だから、いろんなハードウェアを接続することも出来るから、ゲームの可能性というのがもう少し広がってくると思うんですね。もちろん現状にも満足していますよ。斬新なプラットフォームとしては順調に売れていると思います。面白いのは、ソフトが出そろう来年以降になるでしょうね。

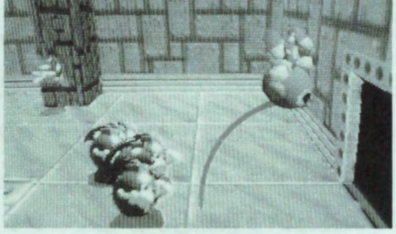
ーーネットワークRPGではパイオニア的存在ではありますが、やはり大ヒットすればいいなと思いますか?

河村氏　当たればいいなと思いますけど、技術的には頂点に立ちたいですよ。でも、みなさんに愛されたいというのが強いです。特に『ライフストーム』はそうですね。そもそも私がなぜソフトを作っているかといいますと。表現欲をソフトというカタチで出していきたいわけです。またそういうスタッフが集まってきたということですから、絵を描くとか映画を作るとかと同じ作業じゃないかなと。また発信するわけですから、国内だけでなく世界ということに当然なってくるわけですね。

■日本システムサプライ株式会社
（http//www.titan.co.jp）

1985年設立、コンシューマソフト開発をはじめ、『古都の旅京都 for Windows』や『ぴょこたんの1・2のさんすう大ぼうけん』などの教育系アプリケーションの開発、コンピューターミュージックデザイン、電子部品等の卸売販売を手がけている。FMタウンズでは世界最高水準の動画圧縮・展開技術を開発。昨年にはネットワークRPG『ライフストーム』も発表。

■代表作
カメレオンツイスト



NINTENDO64参入第一弾ソフトとして、今年11月に発売される予定の新感覚アクションゲーム（価格未定）。過去にないキャラのアクションがとにかく新鮮だ。
©日本システムサプライ 1997

ゲームに関わる人々の視点

前田善弘氏（ビデオシステム㈱）
プロデュース室広報課

1968年5月9日、大阪府藤井寺市生まれで、現在は京都市に在住。同志社大学文学部在学中、心理学を専攻していた頃から『バーチャファイター』シリーズにハマリ始め、研究や情報交換の中で、ゲーム専門誌のライター達とのネットワークを確立。それをきっかけに、96年5月ビデオシステム㈱入社。現在は、広報課でパブリシティーおよび広告業務に携わっている。

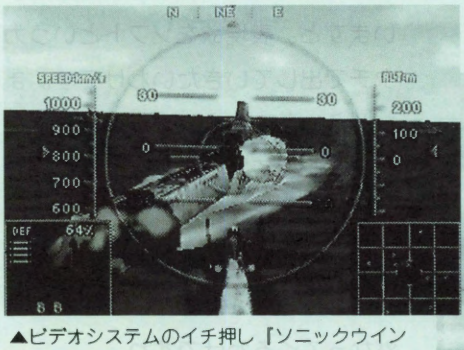
昨年、業務拡張のため京都リサーチパークに移転したビデオシステム株式会社。最近では『プリクラ』などのフレーム開発なども手がけているが、最終的には様々なジャンルでの定番ソフトをもちたいという。例えば、対戦型脱衣麻雀といえば、誰もが『ファイナルロマンスR』と口にするように、3DシューティングではNINTENDO64版『ソニックウイングスアサルト』と言われるよう、現在アメリカのパラダイムエンタテインメント社と提携、鋭意開発中である。

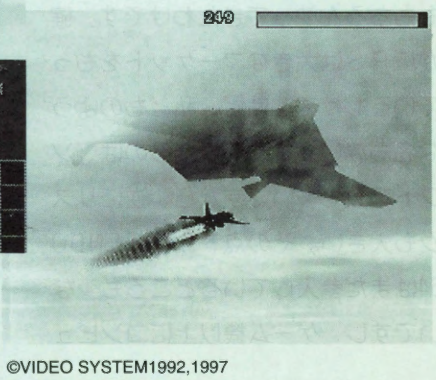
ーーまず、最近のゲーム業界をどのように分析していますか?

前田氏　よく言われているプレイステーション、NINTENDO64、サターンの競争ですけど、あえて言えば別に同じコースを走っているわけでないと思うんですよ。例えば、陸上競技でいえば、プレステは中距離、NINTENDO64はマラソンで、サターンはちょっとクセのある障害物競走という気がしますね。サターンの場合、キャラクタービジネスになっているという意味合いが強く、ソフトが欲しいからハードを買うという要素をもっていると思うんです。プレイステーションはライトユーザーがゲームを楽しむための土壌、本来ならスーパーファミコンが引き継いでいくべきことを、ある程度踏襲したというとこはありますね。それとNINTENDO64でゲームを楽しむ人は趣味になっていると思うんですよね。それはプラモデルを作る人であったりとか、囲碁をする人…。それと同じ並びでゲームを位置づけている人、例えば、丸一日とか丸一晩ゲームで時間をつぶそうという気持ちがある人に対して訴求力が一番強いんじゃないかと思います。だから競争という表現がいまいちピンとこないんですよ。お互い違うところを目指しているし、それぞれのハードの保有層に訴求するソフトを企画すればいいのではないかと思いますね。

ーー確かに経営者がシェアにこだわるのは仕方ないけど、文化として関わっているクリエイターは競争とは捉えていないでしょうね。

前田氏　文化ということなら、例えば、カラオケですよ。昔はカラオケをやっているだけでよかったんですよね、話題を楽しむだけで。最近の『プリクラ』がそうだと思うけど。しかし、今カラオケブームとは呼ばないですよね。でも、カラオケには誰もが行くでしょ。それが普通の生活の中に、文化として入ってしまった。そして、昔のようなカラオケボックスがなくなって、通信で曲数が多いとかいった楽しんでもらうサービスでの差別化が始まってますよね。もしそういう流れがゲーム業界に起きたとき、ハードがまるごと対応していけるのは、やはりＮＩＮＴＥＮＤＯ６４ではないかという気はしますよね。





▲ビデオシステムのイチ押し『ソニックウイングスアサルト』。残念ながら10月に発売は延期されてしまったが、３Ｄフライトシミュレーターとしての完成度は高い。ＮＩＮＴＥＮＤＯ６４ソフト第２弾として発売される。

©VIDEO SYSTEM1992,1997

CESA、「平成９年度通常総会」を6月12日開催

㈳コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会

㈳コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（上月景正会長）では６月12日、東京全日空ホテルで「平成９年度通常総会」を開催した。

○上月会長挨拶

「思い起こしますと平成８年８月８日、末広がりで大安吉日という大変めでたい日に、ここ全日空ホテルで皆様とともに社団法人の設立決議をし、同月20日には社団法人設立の許可を頂いたわけです。以来会員一丸となってコンピュータエンターテインメントソフトウェア産業の発展を目指し、各種の事業を展開・推進して参りました。また新規会員の募集にも鋭意取り組み、組織の充実を図って参りました。そのほか会員規定や事務局諸規定を作り事務局の増強を図った結果、社団法人として国内において広くその存在を認められるに至っております。事業活動におきましても東京ゲームショウ、ＣＥＳＡ大賞、マーケティング白書、技術戦略説明会、倫理問題、中古問題、各種広報活動などを精力的に推進して参りました。しかもそれぞれの活動において高いレベルでの成果をあげたことは誠にご同慶の限りにぞんずるわけでございます。これら諸事業推進に多大な努力をされた皆様方に対しましてこの場をお借りしまして、あらためて深甚なる敬意と感謝を申し上げる次第でございます。

さて本日の総会は社団法人となりましてはじめての通常総会であります。

私どもＣＥＳＡはこれからもこの組織の目的に沿った事業活動を一段と強力に展開し、協会のさらなる発展を目指して参ります。私ども執行部一同、そのことがひいてはこの産業の反映と発展に繋がるものであればと願っております。皆様におかれましても変わらぬご理解とご支援・ご協力をお願い申し上げる次第でございます。最後になりますが会員各社のますますのご繁栄を祈念致しまして私の挨拶とさせて頂きます」。

▲挨拶に立つ上月会長

その後、総務委員会から会員１２２社中１１７社（出席85社、委任状32社）の出席があることから同会が成立する旨が発表された。

定款に基づき、会長が議長となり議事を進行。議事録署名人には福嶋康博副会長、辻本憲三副会長を任命し審議に入った。

○第１号議案　平成８年度事業報告承認の件

○第２号議案　平成８年度収支決算承認の件

○第３号議案　平成９年度事業計画案承認の件

○第４号議案　平成９年度収支予算案承認の件

以上の４議案が審議にかけられすべて異議なく承認となった。尚、本年度の事業計画では、新たに低年齢層のゲーム離れの検証及び対策を講じるための実態調査が盛り込まれた。

総会終了後は、業界関係者を招いて懇親会を開催。上月会長挨拶の後、通商産業省機械情報産業局課長・宮城勉氏が来賓挨拶を行なった。乾杯の音頭は㈳日本パーソナルコンピュータソフトウェア協会専務理事・清水洋三氏が取り、しばし歓談の時間が設けられ、辻本憲三副会長の中締めで閉会となった。

▲来賓挨拶を行なう宮城勉氏

▲総会の様子

新世代フルポリゴン野球ゲーム発売

㈱スクウェア

㈱スクウェア（本社・東京、武市智行社長）は、エンターテインメントとスポーツのゲームソフトを専門に扱うブランド「ＡＱＵＥＳ（アクエス）」より、スポーツゲームの定番であるフルポリゴン野球ゲーム『デジカルリーグ』を６月20日に発売した。

プレイステーションに対応し、『新世代の定番野球ゲームを目指す』というコンセプトのもと、従来の野球ゲームには見られなかった新システムと映像表現で、圧倒的な臨場感と迫力を体感できる野球ゲームを世に送りだした。

新システム「２バイ３Ｄ」の採用で、幅広い選択肢を可能にする投打の熱い対決が実現。また、投げる、打つ、走る、捕るという野球の流れを殺さず、１台のカメラが画面切り替えなしで打球の勢いや方向までをダイレクトにプレイヤーに伝える「ストリームビュー」システムを採用。プレイの臨場感を盛り上げる数々の演出として三振、デッドボール、ホームランなどの状況で豊富な感情表現を行なう選手達が用意されている。その上、独特の動きや癖を持った選手については投球・打撃ホームに至るまで忠実に再現し、試合を一層盛り上げる。ちなみに㈳日本野球機構公認により、すべて実在の97年度のオフィシャルデータを使用し、新選手や名古屋ドーム、大阪ドームなど新球場にも対応。新要素を取り込み、とことんリアリティを追求した。絶妙なゲームバランスを生む新世代野球ゲーム。標準価格5000円（税別）

ＰＳ版ソフト「エースコンバット２」を発売

㈱ナムコ

㈱ナムコ（本社・東京、中村雅哉社長）は、３Ｄシューティングゲーム「エースコンバット２」を発売した。同ソフトはプレイヤーが戦闘機を操縦し、対空、対地戦闘を行なうシミュレーションソフト「エースコンバット」の２作目となるもの。追撃攻撃など用意されたミッションは全部で30あり、多彩な戦闘シーンを体感できる。

第１作目に比べると操作性を始め、グラフィックス、マルチ展開ストーリーなど、大幅なグレードアップが図られている。発売は５月30日。価格は5800円（税別）。

また、ソフトの発売に合わせ「ナムコ公式ガイドブック　エースコンバット２」をＳＣＥと提携し発売する。価格は950円（税別）。

ゲームショップ訪問

ますますマニア化が進む関西の超有名ショップがココ

ゲームショップコング近大前店

地方ショップにも関わらず、全国から問い合わせがくるほどの有名店。ホームページ開設以降は、海外からも注文がくるようになったという。その要因のひとつは、お客の要望をできる限り聞き入れるというコンビニエンス性にある。トレーディングカード「マジック・ザ・ギャザリング」や「たまごっち」系の育成ゲームなど、稀少価値の高い商品も全種類仕入れたこともあるというから、その仕入れ力には折り紙付き。また、今夏から店員がコスプレを定例化するなど、マニアックな面も強化。最近ではフィギュアなども扱い、店の雰囲気が変わってきたという。

●連絡先／東大阪市小若江3-7-5

tel 06-721-8009

▲コングのホームページ画面。実際の店舗と違っておとなしい構成。維持費とホームページでの収益はとんとんだと言う

セタと任天堂、業務用基板で技術提携

セタは業務用基板で任天堂と技術提携を結び、Ｎ６４の技術を転用した低価格な３Ｄゲーム用基板を開発した。この基板の大部分にＮ６４のＩＣが使われており、基板の製造コストを抑えるとともに、ソフト開発に関してもＮ６４ソフトのノウハウが転用できるメリットもある。この基板が開発される事により、業務用からＮ６４への移植が容易となる。

任天堂の97年3月期の決算と98年3月期の見通し

任天堂の９７年３月期の決算と９８年３月期の見通しが発表となった。

まず、９７年３月期の決算は、売上高が前期比１６％増の３４５５億円、経常利益が前期比１３．７％減の１０１０億円。国内でＰＳに引き離されているＮ６４だが、米国などの海外ではソフト、ハードともにＮ６４のシェアが拡大、売上高の５３．６％が海外向け輸出で占められている。円安の影響による為替差益により２７０億円の営業外利益が発生したが、経常利益は欧州子会社の整理損や株式評価損のため、前期と比べてマイナスとなった。

国内のＮ６４はＲＰＧなど日本人が好むタイトルが少なかったため伸び悩んだが、６４ＤＤなしで２００万台を突破したのはまずまずの結果。ＰＳが快進撃を続けているため目立たない存在だが、スーパーファミコン発売時よりもハードは良く売れている様子だ。加えて、ポケットモンスター効果でＧＢが息を吹き返したことも大きい。

また９８年３月期の予想は、Ｎ６４のハードが前期比約2倍の１２００万台、ソフトが２．４倍の４０００万本となる見込みで、売上高は前期比１６％増の４０００億円、経常利益は前期比１３％増の１１４０億円と任天堂は発表している。ただ、この数字にはソフトの開発の遅れは加味されていないので、スクウェアのように今期途中で修正される可能性もある。

イマジニア、新ブランドを設立

イマジニアは、新ブランド名『イマディオ』を設立、ＰＳ・ＳＳ向けにソフトタイトルを発売する。キャラクターグッズも扱う予定だ。既に『ＤＥＳＩＲＥ』『快刀乱麻』等がラインナップされており、遅くとも夏頃には新ブランドのソフトがリリースされる予定と見られている。

ＳＣＥ、ＰＳの世界出荷１６００万台に

ＳＣＥは、プレイステーションの全世界累計出荷数が、５月末時点で１６００万台に達したと発表した。国内では既に７５０万台を突破しており、１０００万台も今年中に到達できると予測する。また、７／１７に透明メモリーカードを限定発売する。

ローソン、ポケモン希少種を発売

コンビニ大手のローソンは、小学館と共同し、任天堂のＧＢ用カセット『ポケットモンスター　青』を独占予約販売する。

同シリーズは既に、『赤』・『緑』が販売されているが、『青』は昨年１０月に小学館のコロコロコミックの読者限定で６１万本を発売した。少し前まで希少価値が高く、プレミアムが付いていたがこれで手に入りやすくなりそうだ。購入希望者は、コロコロコミックをはじめとする小学館１３誌についている、申込書を利用して店頭で予約する。６～８月の間に４回受付され、受け渡しは７月１６日以降となっている。

任天堂、Ｎ６４でアルプス電気と提携へ

任天堂とアルプス電気は、任天堂の周辺記憶機器『６４ＤＤ』で提携、容量６４Ｍで書き換えが出来る。アルプス電気が独自規格を使い開発した物を、任天堂に供給する。任天堂ブランドで来年３月に発売予定。また、発売と同時期に４タイトルを発売、ドライブの価格は１万円前後を予定している。アルプス電気は、パソコンのプリンターなどで知られている総合電子部品メーカーで、娯楽分野にも力を入れていくようだ。

セガ社、ソフト発売日を木曜日に.

セガ社は、９月４日、サターンのソフトを金曜日から、木曜日の発売に変更する。金曜日に発売されたソフトが品切れになると、週末に手に入らない場合がある事への対策だそうだ。この方式にすると、週末前には追加注文が出来るので、素早い入荷が可能になると言う。

任天堂、バンダイの人気ゲームとＧＢをセット販売

任天堂は、バンダイの人気ゲームのＧＢ版『ゲームで発見！たまごっち』をセットで販売する。発売時期は７月頃と予定されており、セット内容は、ピンク色のＧＢ・成長記録帳・同色のゲームソフト・シールの４アイテムとなっている。価格は１万１千円だが、数量が１０万～１５万セットの限定出荷になるようだ。また、ピンク色のＧＢは７月１１日から、ゲームソフトは６月２７日にそれぞれ個々に発売される。

ナムコ、コナミ、増配決定へ

ナムコとコナミは、それぞれ利益の増加に伴い増配する。ナムコは営業利益が１３４億７０００万と３８％増加し、年３０円配当となる。コナミは経常利益が７６億５５００万と前期比２．４倍、前期配当１３円増しの３０円となった。さらにコナミは、２０日からストックオプション制度の導入を決定し、士気を高める。

コト、新型の液晶ミニゲーム発売

任天堂『ゲームボーイ』の生みの親として知られる横井軍平氏（株式会社コト代表）が、新型の液晶ミニゲーム『くねっくねっちょ』を開発。携帯ミニゲーム『テトリスｊｒ』をヒットさせたヒロと提携し、タイアップ第１弾として７月下旬に価格１０００円で発売する。

『くねっくねっちょ』は、蛇型のキャラクター『くねっちょ』を操作して、エサを食べさせるゲーム。基本ルールはいたってシンプルだが、エサを食べるたびに少しづつ体が伸びる『くねっちょ』のルートを確保する知恵も試される。

家庭用ゲーム機の大容量＆ハイクオリティ化が進む一方で、携帯型のミニゲームも確実にその市場を広げてきた。『テトリスJr』は３００万個というセールスを記録しており、ルールの複雑化と単純明解化は並行して深まっていくように見える。いるのだ。

『くねっくねっちょ』の受注数は初回生産分の５０万個をすでに上回っており、生産ラインを調整している状態だという。提携シリーズの２弾・３弾も年内に発売予定となっている。

N64

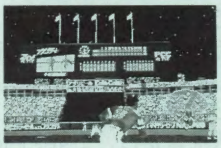
アメリカでは圧倒的な勢いを見せているのだが、国内発売予定のソフトは相次いで発売延期。しかも年末商戦の目玉になる予定だった64DDも来年3月に発売延期。年末は『ゼルダの伝説64』がメインとなるハズ。夏はゲームボーイに期待か?

スーパーマリオ64

任天堂
価格未定
7月発売予定

昨年のマルチメディア賞関連を総なめしたアクションゲームが振動パック対応で再発売。同時に『ウェーブレース64』も振動パック対応版として発売される。

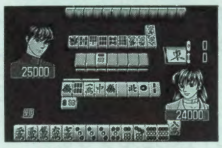
パワーリーグ64



ハドソン
7800円（予価/税別）
8月8日発売

リアルなグラフィックが特徴の野球ゲーム。N64での開発ということで、選手や球場もポリゴン化、遊び方は少し変わったが、リアルな空間は逸品。データは97年版。

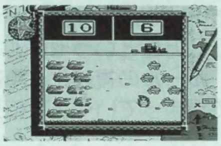
雀豪シミュレーション 麻雀道64



ビデオシステム
6980円（税別）
7月下旬発売予定

プレイヤーの打った手を、選択したキャラクターが記憶するというシステムを導入した麻雀ソフト。N64では多くの麻雀ソフトが発売されているが、これは本格的だ。

ゲームボーイウォーズターボ



ハドソン
4200円（税別）
6月27日発売
※GBソフト

FC版で人気を博し、ゲームボーイ版も一時はプレミアのついた戦略シミュレーションのリメイク版。思考エンジン速度は約5倍、マップ（50面）も新しくなった。

SS

日本では8月末まで夏期キャンペーンの真っ最中だが、アメリカでは本体価格を149.99ドルに値下げ。それに伴いソフトも19.99〜39.99ドルに。まだ日本での値下げはアナウンスされていないのだが、一説にはシェア争いから撤退するとも…。

ファイターズ・ヒストリー

データイースト
5800円（税別）
7月4日発売

94年にネオジオで発売され、人気を博した格闘ゲームが移植。未だ根強いゲームだけに安定した売上げが期待されるが、サターンを牽引するには遅すぎた登場か？

スーパーロボット大戦F

バンプレスト
6800円（税別）
7月25日発売予定

おなじみの人気シミュレーション最新作がサターンで登場。エヴァンゲリオン、イデオンなどの新キャラを交え、もう一つの『第4次大戦』といったストーリーを展開。

VIRUS（ウィルス）

ハドソン
6800円（税別）
8月8日発売

セガがCG制作に協力し、エイベックスが音楽を担当。プロデュースをハドソンが行なった3社共同プロジェクトによるアドベンチャーゲーム。今夏最高の話題作。

ロックマンX4

カプコン
5800円（税別）
8月1日発売

今年10周年を迎えるロックマンシリーズ最新作。今回はロックマンだけでなく、接近戦が得意なゼロを最初から選択出来るようになった。

PS

5月末までに750万台を出荷した。97年度だけで、過去に発売された700タイトルを遥かに上回る800タイトルを発売するというのだから、これはもう国民的ゲーム機としか言いようがない。実際に親子で遊ぶというケースが増えているのだという

サガ フロンティア

スクウェア
6800円（税別）
7月11日発売

SFC人気作がいよいよPSで登場。フリーシナリオシステムも健在で、チームバトルの採用など新アイディアも盛りだくさん。FFファンをどこまで取り込めるか?

ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.1 虹色の青春

コナミ
4800円（税別）
7月10日発売

『ときメモ』に登場するキャラ一人にスポットを当てたアドベンチャーゲーム。今回は人気の高い虹野沙希が登場し、主に会話を中心にしたストーリーが展開する。

クロックタワー

ヒューマン
3800円（税別）
7月17日発売

あの『バイオハザード』と並ぶホラーアクションとしておなじみの『クロックタワー2』。その前作でもあるSFC版が、カットされたシーンを追加され、低価格で登場。

ダービースタリオン

アスキー
6800円（税別）
7月17日発売

競走馬育成シミュレーションゲームの草分け“ダビスタ”が次世代機で発売。前作同様キオスクでも販売、今夏のPSの牽引ソフトとして高年齢層を獲得する。

©1996 1997 Nintendo ©1997 HUDSON SOFT ©VIDEO SYSTEM 1997 ©1990 Nintendo 1997 HUDSON SOFT ©SEGA ENTERPRISES,LTD.1997
©1994 DATA EAST CORPORATION ©葦プロ ©GAINAX/Project Eva.・テレビ東京・NAS ©サンライズ・東急エージェンシー・テレビ東京
©創通エージェンシー・サンライズ ©ダイナミック企画東映 © BANDAI・VICTOR・GAINAX ©BANPRESTO 1997 ©1997 HUDSON SOFT ©CAPCOM CO.,LTD.
©1997 スクウェア ©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ©パリティビット

WORLD JOURNAL

EVENT CALENDAR

JULY

4-8
1997 TAIPEI INTERNET & GAMES GRAND SHOW
Taipei World Trade Centre
Taipei, Taiwan
Contact: Electronic Game Technology Development Association
TEL: +886-2-517-8832
FAX: +886-2-517-7681

25-27
SALEX'97
Mart Center
Sao Paulo, BRAZIL
Contact:World's Fair Exhibitions
TEL:+44-161-624-3687
FAX:+44-161-665-1260

AUGUST

13-14
EXIME'97
World Trade Center
Mexico City, MEXICO
Contact:William T.Glasgow
TEL: +1-708-333-9292
FAX: +1-708-333-4086

24-26
AUSTRALASIAN GAMING EXPO'97
Sydney Convention & Exhibition Centre
Sydney, AUSTRALIA
Contact:Exhibition Management Pty Ltd.,
TEL: +61-3-9646-4044
FAX: +61-1-9646-1828

27-29
ASIAN AMUSEMENT AND INTERNATIONAL THEME PARKS EXPO '97
World Trade Centre
SINGAPORE
Contact:AIC Exhibitions
TEL: +65-222-8550
FAX: +65-224-6328

SEPTEMBER

18-21
THE 35TH AMUSEMENT MACHINE SHOW
Tokyo International Exhibition Center
(Tokyo Big Sight)
Tokyo, JAPAN
Contact:JAMMA
TEL: +3-3438-2363
FAX: +3-5472-7115

23-26
1997 FUN EXPO
Sands Expo Centre
Las Vegas, U.S.A.
Contact:Bailey Beeken,FUN EXPO
TEL: +1-914-993-9200
FAX: +1-914-993-9210

25-29
CHINA AMUSEMENT EXPO '97
Beijing Exhibition Centre
Beijing, CHINA
Contact:Business & Industrial Fairs Ltd.
TEL: +852-2865-2633
FAX: +852-2866-1770

OCTOBER

1-3
FER-INTERAZAR'97
Parque Ferial Juan Carlos 1
Madrid, SPAIN
Contact: Interalia SA(SPAIN)
TEL: +34-3-416-1466
FAX: +34-3-415-0095

14-16
1997 WORLD GAMING CONGRESS & EXPO
Las Vegas Convention Center
Las Vegas, U.S.A.
Contact: Gaming & Wagering Business
TEL: +1-212-594-4120
FAX: +1-212-714-0514

16-19
ENADA 1997
Rome Fair
Rome, ITALY
Contact: SAPAR
TEL: +39-6-88-473217
FAX: +39-6-440-2718

23-25
AMOA INTERNATIONAL EXPO'97
Georgia World Congress Center
Atlanta, U.S.A.
Contact: AMOA
TEL: +1-312-245-1021
FAX: +1-312-321-6869

NOVEMBER

14-16
ASIA AMUSEMENT MACHINE SHOW'97
Singapore International Convention & Exhibition Centre, SINGAPORE
Contact: JAMMA
TEL: +81-3-3438-2363
FAX: +81-3-5472-7115

19-22
IAAPA Convention & Trade Show
Orlando, Florida
U.S.A.
Contact: IAAPA
TEL: +1-703--836-4800
FAX: +1-703-836-4801

28-30
GTI EXPO'97
Taichung World Trade Center
TAIWAN
Contact: Haw Tian Co., Ltd.
TEL: +886-2-760-7407
FAX: +886-2-762-3873

Sega and Bandai had been anticipating the development of a new multi-media company, within which they would develop a 64-bit next-generation platform, using their very best technologies, to become the cutting edge on the global market. According to Yamashina, they intended to become an "integrated multi-media company that has competitive hardware and software on the global market." However, after the upset, the two companies' negative elements, the structural problems and the lost credibility, have been left unresolved. The potential negative influence of the cancellation is critical to the future business practices of both Sega and Bandai.

A study of how to attract women customers to amusement facilities Sigma

A workshop on machine development

Sigma is launching a study group to create amusement facilities that are more attractive to women. The company has established a workshop where women from the general public get together and discuss what constitutes a good atmosphere for women customers. The workshop is held in a comfortable and relaxing space. The company intends to reflect the women's opinions in both the facility management and machine development.

The workshop is called "the Sigma Creative Salon." The company has asked Tatsuo Inamasu, a sociology professor at Hosei University to be a chair the sessions, and seven to 8 young women including university students will join them. The meetings will be held two or three times a month. The purpose of this workshop is specially to provide an opportunity for an exchange of opinions about amusement facilities and what kind of features attract women customers. The findings of the workshop will be presented in a report after six months.

Sigma has 70 amusement facilities, located all over Japan. The company also manufactures its own original game machines. Currently, it is still difficult to attract women customers all the time, even though there have been some occasional hit titles, such as "UFO Catcher" and "Print Club." The present project is to consolidate the basics of the game facilities and expand the market by attracting women players. Sigma (03-3486-2841, 3-14-15, Higashi, Shibuya Ku, Tokyo, President Masanori Manabe)

The amusement industry reaches a gross income of ¥1,622.5 billion Joint research conducted by three groups

"Print Club" remains a popular line

Three groups from the amusement industry: the Japan Amusement Machine Manufacturing Association (JAMMA), the All Nippon Amusement Machine Operators' Union (AOU), and the Nippon SC Amusement Park Association have joined in cooperatively conducting a survey to determine the scale of the amusement industry. They have recently issued their latest report on "the current condition of the amusement industry." According to the report, the industry's market scale in the researched period has been steadily increased by 13 percent, reaching 1,622.5 billion yen, as compared to the same period last year. This report will be publicly announced jointly by the three groups in early July.

Conduct of this survey was assigned to the Recreation Development Center, and it run from October 1996 to February in 1997. The center collected data about the AM (amusement) game machine manufactures and sales, AM facilities' operation turnover and hardware and software sales of home-use game machines. This survey also included companies that were not members of any of the three cooperating organizations.

The sales figures revealed by the survey are as follows. AM game machine manufacture and sales increased by 14 percent to 210.8 billion yen. Operating turnover amounted to 624 billion yen, which is an 11 percent increase over the previous year. Also, home-use game machine sales increased by 14 percent to 787.6 billion: software sales had a 21 percent increase to reach 506 billion yen, and hardware sales increased by 5 percent to 281.6 billion yen.

Looking at the details, the reason for the good AM game machine manufacture and sales is mainly the "Print Club" hit. This is a label printing machine developed cooperatively by Sega Enterprises and Atlas. In addition, the overseas sales of arcade games added momentum. Also, arcade operation turnover increased largely due to the "Print Club" hit.
The winner will be awarded a trip to Germany plus soccer game tickets

The winner will be awarded a trip to Germany plus soccer game tickets Sega is holding a game tournament

With the special support of Opel Japan, Sega Enterprises Ltd. will hold a game competition called, "Vah-cha Striker 2, Sega Headquarters Cup" on July 29. The winner of the tournament will be given a pair of tickets to Germany for a 6 day tour called "The Opel Masters 97 Soccer Tour." If you want to join the competition, come to Sega headquarters on tournament day with your passport!

The tournament style competition will involve 64 participants who are all over 18 year old and have their own passports. The winner will be invited to the "dream matches" in Germany, where soccer play among the top three teams in Europe, AC Milan, Paris Saint Germain, and Bayern Munich will take place.♦

JTJ JAPAN TRADE JOURNAL

Responsibility may be tracked down to management At Bandai, confusion is found within the company

On May 27, Sega enterprises, Ltd. and Bandai Co., Ltd. announced the cancellation of the merger scheduled to take place in October. Bandai formally proposed the cancellation to Sega. The President of each company separately held an urgent press conference late in the evening, and broke the story. It is said that President Makoto Yamashina of Bandai will resign very soon, and President Hayao Nakayama of Sega will also be asked to take responsibility for this matter.

The main reason of this cancellation is "merger allergy" among Bandai's employees. Concerning the confused management at Bandai, one of Sega's executives commented, "I already knew the management of the company was family oriented. But I have never imagined this situation would result. It is a humiliating announcement, honestly." Some executives also seem to be reconsidering the merger. After the dust has settled, the two companies' structural problems and their lost credibility are left unresolved.

At the press conference, President Nakayama said, "I had 99 percent confidence in the merger plan. But they failed to have the agreement of our young executives, whose ideas are the main source of the vigor of our company. Under such conditions, we are unable to proceed any further in this direction." On the other hand, president Yamashina explained the reason for the cancellation in these terms, "it is more reasonable just to have a business partner contract in order to achieve the goals of the two companies."

The two companies have therefore concluded a new contract establishing a business partnership in three fields including multi-media development.

The reaction of the amusement game industry to the cancellation is, "Perhaps the AM industry is not matured enough to be recognized as an full-pledged industry." This was a comment made by President Nao Suzuki of Digi-Cube. Also, an executive officer of Nintendo, Hiroshi Imanishi, commented, "The cancellation has almost no impact on the industry. However, we cannot immediately determine the potential impact on the social aspects of this matter." At least the industry seems to be dealing with this situation without confusion.

On the other hand, the reaction of the Tokyo Stock Exchange is much more critical: "The way the information was kept secret up until the announcement was not appropriate, and it would had the potential of misleading investors." The TSE will request both companies to explain the whole situation and report improvements in information disclosure.

The cancellation of a proposed merger between Sega Enterprises Ltd. and Bandai Co. has highlighted problems of the two companies' credibility and their management structures, rather than illustrating the difficulty of mergers among different types of businesses. However, the executives of Bandai must have been aware of possible obstacles to the merger, such as the company's "merger allergy" and the difference in business atmosphere of the two companies, which had been quite certain from the beginning. It is quite sure that President Yamashina will step down due to his inability to lead his company to the merger.

President Yamashina, who is the son of Naoji Yamashina, the owner and senior adviser of Bandai, has publicly said that his farther "has had a favorable reaction" to the merger; however, this is "quite opposite to his actual response" according to the company's executives. Also, many of the executives directly appealed Naoji Yamashina on the issue of the cancellation of the merger. In addition, not only people within the company, but also one of the major shareholders, who is also the president of a subsidiary company, and Bandai's influential retirees seemed to have worked for the cancellation. Given such background in favor of cancellation, the decision to go ahead with the merger was, in fact, made solely by President Yamashina.

It is said that Shoichiro Irikai, a former vice-president of Honda Motor Co., Ltd., and now vice-president of Sega Enterprises Ltd., is the strongest proponent among the supporters of the merger. Actually, there were some hidden intentions. Both Sega and Bandai did share the internal problems of lacking new leaders, having "pre-modern" structures where everything relied on the leader's personality. The decision to merge has emerged in the search for solutions for these problems. Furthermore, both companies intended to begin restructuring by cutting personnel and reducing inefficiencies in the name of the merger.

Bloody Roar

Rising/ Eighting

This is a 3-D confrontation fighting game in which each animated character can exercise a unique power-up transformation.

The outstanding feature of this game is a "beast indicator," which keeps track of the number of attacks a character has made on the opponent. When the indicator level exceeds the preset value, the player can press the "beast transformation button" and transform the player's character into a powerful beast fighter that resembles an animal, such as a wolf or a tiger. Not only is the transformed character more mobile and able to attack with greater force, but it also has additional, animal like methods for attacking such as biting the opponent.

Nozoite BoKenkyo
(Look at the town through the telescope)

Sega Enterprises/ Towa Japan

This is a movie game aimed at young children which gives them the fun experience of looking through a telescope. The popular cartoon character, "Bad Batsumaru," is used on the cabinet as the main animated character.

A player looks at the town on the display by moving an operation lever that resembles a telescope, left and right, and up and down. The scope can be zoomed in by pressing a button. In addition, several short games are also included in a single game. These games can be played by moving the telescope.

Atarundesu Zoom

Stance/ PIC/ Nacos

This is a new version of a prize machine employing a roulette wheel on the prize field, "Atarundesu."

The basic game play is similar to the conventional model, but a new "zoom" function has been added, in which the number of LEDs running around the perimeter can be randomly increased up to 3. In addition, the change of winning has been increased to 2 per spin of the wheel, from the single chance offered in the conventional model.

This game machine is also designed to be used as a vending machine by making a few modifications.

Fax directory of those companies whose products are listed in this month's *What's Out -in Japan-*

TAITO:+81-462-35-5649

JARECO:+81-3-3708-4822

VISCO:+81-3-3554-0150

EIGHTING:+81-3-5711-8181

SEGA:+81-3-5736-7729

TOWA JAPAN:+81-3-5351-9752

NACOS:+81-44-433-8335

PIC:+81-727-54-0808

What's Out!

-in Japan- JULY,1997

What's Out What's Out What's Out What's Out What's Out
What's Out What's Out What's Out What's Out What's Out
What's Out What's Out What's Out What's Out What's Out

A partial list of recently released products from the Japanese maeket.

What's Out What's Out What's Out What's Out What's Out
What's Out What's Out What's Out What's Out What's Out
What's Out What's Out What's Out What's Out What's Out

G-Daraias

Taito

This is the 4th version of "Daraias," a shooting simulation game equipped with a horizontally scrolling display.

This new version keeps the attractive features of the previous versions, a branched story development system and fights between monster battleships evolved from oceanic organisms, and it introduces lots of new elements. In particular, a "capture system" is an attractive, newly introduced feature. This system enables a player to use the opponent's characters when they are captured using a special fighting weapon. This feature can also be used to "capture bombs," which will damage all of the opponent's characters that are on screen at the time.

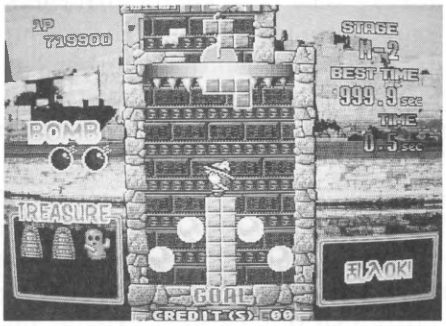
Tetris Plus 2

Jareco

This is the second version of the "Tetris Plus" puzzle game.

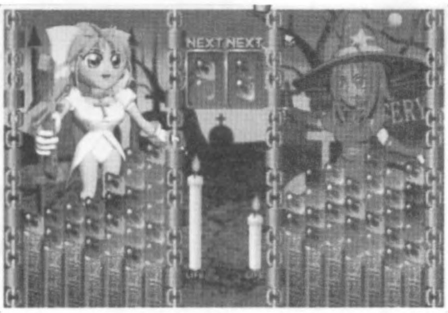
This version keeps the three play modes of the original model. A player can enjoy conventional style play in the "endless" mode. In the "puzzle" mode, a player creates a path to the exit by piling up blocks for a character moving across the screen. In the "VS" mode, a second player can compete in the same game.

A new trap feature has been added to the puzzle mode, which paralyzes the character. In addition, a handicap can be set in the VS mode, by changing the starting number of blocks or the height of the ceiling.



Monster Slider

Visco



This is a piling up blocks type of puzzle game, in which a player lines up and eliminates colored blocks. The title and action of this game are taken from the popular "Sega Saturn" home-use version of the game.

The game field can be tilted left or right, enabling a player to divide a line containing different colors and move it to a different row to make a straight line of an identical color. This feature is called "slide linkage," which helps players easily eliminate the lines. In addition, an attractive new feature called "special blocks" is being introduced. An animated character is drawn on each block of this type. When a player eliminates a special block, extra assistance will be given to the player.

Namco, Ltd. (head office: Tokyo, president: Masaya Nakamura) participated in the joint experiments for multimedia communications application conducted by Nippon Telegraph and Telephone Corporation (NTT). Using the fiberoptic cables of the ATM communications system that connect distant locations, Namco carried out battle game competitions between players at distant locations. Namco used the "Rave Racer" race game for the experiment, and connected three locations in Tokyo, Yokohama and Osaka with communication lines. Although these three locations are far apart, players were able to play the game as if playing the ordinary "Rave Racer" version. This article describes the experiment and what Namco aimed to achieve with it.

capacity, the communication cost exceeds 7,000,000 yen per month. Therefore, for the commercialization of this system, reduction of the communication cost is the most important factor.

▽ For the creation of next-generation locations Namco

Will undoubtedly take action to solve the communication cost problem. Mr. Otsuki described his ideas. "We are thinking about using relatively inexpensive ISDN lines, since the use of fiberoptic cables and ATM system is costly. We will be able to solve technical or cost-related problems by installing printed circuit boards in both locations where communication battle game machines are installed and by transmitting only character position data."

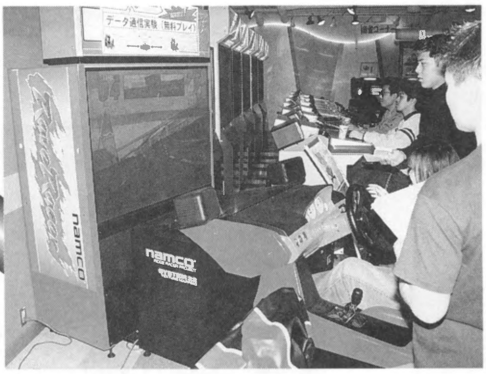
In this method, a total of two printed circuit boards are required. The boards are installed in the two locations and connected by a communication line. Operation data of each player is transmitted to the opponent's printed circuit board for data processing. In this method, only the position and action data of characters -- data of where the characters are and how they move -- are transmitted. There is no need to send the data of background and other elements. This greatly reduces the amount of data to be transmitted.

This method is already used for communication battle games between two distant locations using consumer game machines. Catapult Entertainment Co., Ltd. has developed this system, and it is operating the "X Band" communication battle game mail service. The Super-Famicon and Sega Saturn can presently use this service. Using the "X Band" service, a player can connect his/her consumer game machine to the machine of another person via telephone lines, and play a battle game (games can be played between machines of the same make). This allows people to play a game at home against another person at a distant place. The number of people who access this service is almost 10,000 (number of games played) per day.

Consumer machines' specifications, however, are not the same as those of arcade machines. Therefore, it is difficult to use this method for arcade game machines. The use of less expensive ISDN lines would still result in an unwelcome financial burden on operators. To popularize the system, it will be necessary for the entire industry to confer with the communication service companies regarding communication costs.

Racing games and fighting games created a battle game category quite some time ago. Battle games have been received well by game fans, and this game category is continuing to expand. They are now indispensable games in amusement facilities. It may not be far in the future when the emerging demand created by game fans for new types of battle game will expand game plays beyond the confinement of single locations and create a communication network of locations around the country. ■

Inside Play City Carrot Sugamo in Tokyo.



Inside Plabo Sennichi-mae in Osaka.

TOPICS ②

Experiment using ATM communications system for battle game play between two people at distant locations

Possibility of inter-location communication battle games

Namco, Ltd.

∇Development of "game network adaptor" based on ATM system

NTT's joint experiments for multimedia communications application intended to explore application of the next-generation multimedia communications technology. This project was announced and started in April 1994. The experiments spanned a period of three years, and ended in March 1997. Over 400 inquiries and requests for participation were sent in from companies, universities and public research organizations in response to NTT's enticement of participants. Of these, 127 groups took part in the project. The participating members included public organizations, such as the Science Information Center of the Ministry of Education and the National Cancer Research Center, as well as large corporations including Hitachi, Ltd. and Matsushita Electric Works, Ltd. The participants from the amusement industry included Namco, Ltd., ASCII Co., Ltd., Square Co., Ltd. and Sega Enterprises, Ltd. Namco's experiment used fiberoptic cables and the ATM communications system. In the ATM (Asynchronous Transfer Mode) system, different information types -- such as voices, data and visual images -- were converted into data forms that are most suitable for high-speed transmission. This enables data transmission of up to 156 Mbits per second. This is more than 5,000 times faster than the data transfer speed of the most common high-speed modem (28,800 bps) used for personal computer communication today.

Namco participated in NTT's experiment with the objective of testing the technological possibility of multi-player network games. To conduct the experiment, the company had developed the game network adaptor in compliance with the ATM communications system. The adaptor is capable of compressing and decompressing image and sound data in almost real time.

The experiment involved the installation of the "Rave Racer" units equipped with the adaptors in Yokohama Creative Center, Play City Carrot Sugamo and Plabo Sennichi-mae in Osaka. Play City Carrot Sugamo and Plabo Sennichi-mae in Osaka are under direct management of Namco. The units were connected by fiberoptic cables. The printed circuit board containing the game software was installed only in Creative Center, and the other two locations were installed with game machine cabinets and communication terminals.

Operation inputs entered by players at Play City Carrot Sugamo and Plabo Sennichi-mae were sent instantaneously to Creative Center through the communication lines. The printed circuit board at Creative Center performed calculation processing of the received data, and transmitted the resulting images to the two locations. The principle is the same as that used in the conventional communication battle game system in which the input/output cables from the printed circuit board are connected to the two separate units operated by Player 1 and Player 2. Simply put, the system used in the experiment is almost identical to the conventional system except for the extremely long input/output connection cables.

In the experiment, the data had to travel a very long distance -- between Osaka and Yokohama as well as between Tokyo and Yokohama. If conventional cables were used, players would not be able to play the game due to time lags. As mentioned previously, the combination of the game network adaptor, ATM communications system and fiberoptic cables made smooth game playing without any time lag possible.

Namco allowed general visitors to the Tokyo and Osaka facilities to play the game machines in the final phase of the experiment, which amounted to seven days between March 25 and 31. The company studied the reactions of the players who had a chance to play the game. Most of the players commented that the game play is almost the same as the conventional "Rave Racer," and Namco confirmed the success of the experiment.

After studying the results of the experiment, including the opinions of those who had a chance to play the game, Mr. Tadashi Otsuki, manager of the Research Department at Namco's Creative Center, made the following comment: "It was difficult to develop the adaptor, but our efforts paid off in the end. In this experiment, we have verified the technology for transmitting huge amounts of arcade game data in real time. We used "Rave Racer" in the experiment, but it is possible to use other battle games such as "Tekken 3" for a long-distance competition based on the same system."

Although the technology has been established, the costs are still high. When this system operates at a full

In the "4th Amusement Seminar" held recently, Sega Enterprises, Ltd. (head office: Tokyo, president: Hayao Nakayama) introduced a pre-paid card system. Sega is presently operating this system as a trial case in the "Ages" facility in Jiyugaoka, Tokyo, which the company directly operates and manages.

At this location, a card reader/writer device and a wireless POS system are connected for the automatic collection of data related to game sales. Sega plans to use the systems effectively to cope with the consumption tax calculation as well as for strategic price setting and reduction of management costs in the future.

This article introduces the pre-paid card and POS systems used in Ages and describes the new location management system that Sega is trying to establish.

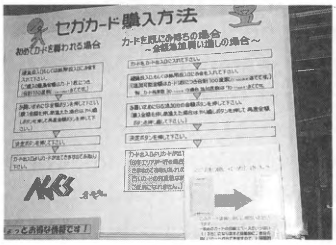
the card value and install them at various points on the site in the future.

▽Growing expectations for POS system

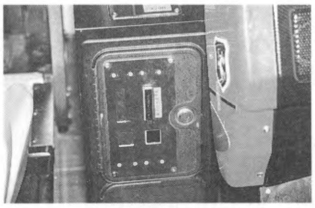
A wireless POS system is installed in "Ages". Sega developed this POS system using a trial-and-error method. In 1990, the company conducted an experiment with a wired system. This system, however, imposed restrictions on layout changes, and the company stopped the experiment after five years. Then, the company switched to a wireless system and conducted experiments. In addition to "Ages", the wireless POS system is installed in "Prime" in Shibuya, Tokyo, which is operated by Sega. Prime is not installed with the card system, however. In the present system, the data of the POS system deviates 0.013% from the meter readings. This is considered to be within an acceptable range of accuracy.

The POS system opens up a new area on which the management must focus its efforts: fostering personnel capable of accurately analyzing the data and understanding what the data means as well as reflecting the analysis results in the location management. For this purpose, Sega has implemented an area employee system. In this system, Sega assigns employees experienced in working at game centers to other business sites so that they can improve their skills in such areas as event management and personal computer operation. These employees then serve as supervisors in location management. In most locations, the main staff members are busy with their daily responsibilities, and they do not have enough time to be involved in the location management or planning. The efficient operation made possible by the pre-paid card system and POS system are expected to bring benefits in this respect as well.

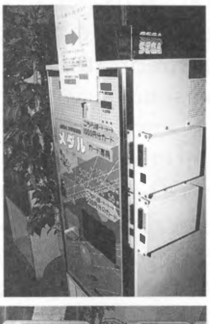
Sega's plan calls for the installation of the POS system in about 200 main locations around Japan. The company plans to install the same integrated card and POS systems used in "Ages" in five to seven other locations such as the Sega World and amusement centers that are located in the central districts of cities and face main roads. The next stage of experiment is to install the system in large-scale facilities. ■



Upon entering the location, customers first see the large card dispensing machine. The machine dispenses cards ranging from 100 yen to 1,000 yen in 100-yen increments. The panel on the upper part of the machine shows how to use the machine to purchase cards.



In simulation machines, the coin chuter has a built-in card reader (above photo). All the video game machines are mounted with a card reader on the right side (below photo).



Two token dispensing machines are installed. One is for the use of cash, while the other is for cards.

TOPICS

Use of pre-paid cards and POS (Point-Of-Sale) system in arcade game facilities

Search for a new location operation system!

Sega Enterprises, Ltd.

∇ History of pre-paid card system

Sega publicized its efforts for the development of a pre-paid card system in the AM Show held in October 1986. The company first installed a card system in the "High-Tech Sega Kanda" facility in Tokyo, then quickly installed the card system in ten other locations. This card system, however, was a dual system and differed completely from the system used in a arcade called "Ages". The dual system allowed the use of both coins and pre-paid cards, while the system in "Ages" accepts only cards, except for the prize-dispensing machines located at the entrance. Furthermore, while the previous system issued only 500-yen and 1,000-yen cards, the new system dispenses cards that range from 100 yen to 1,000 yen in 100-yen increments.

The most basic advantages of card systems are the elimination of the use of cash and the efficient sales tabulation operation. The previous dual system did not take full advantage of these two benefits. The original system is presently used only in one location in Hiroshima.

Since the introduction of the original system, Sega has developed various devices and methods in search for the most efficient card system. Finally, last year Sega was able to developed the new system that could function effectively in actual location operations. On September 6, the new system began operating in "Ages" as a trial case.

Before explaining how the card system works, here is a brief outline of "Ages". "Ages" opened on January 28, 1991, in Jiyugaoka, in Tokyo, one of the most popular sites among young people. At the time of the opening, this amusement facility was unique, because it was targeted mainly to young adults. The game machines occupy the first and second floors of a six-story tenant building. The total floor area, combining the first and second floors, is approximately 310 m².

In addition to the fact that it is located in a popular area for many young people, the number of installed machines in "Ages", which was 70, was suitable for testing the card system. When the new card system was installed, all game machines except the token game machines were modified for card operation. Immediately after the card system was installed, the number of people who played prize-dispensing machines decreased dramatically, reducing the total sales by about half. Therefore, the company now uses the dual system for two "UFO Catcher" units and three "UFO A La Carte" units.

The use of the card system also reduced the income from token games. To solve the problem, the company installed two types of token dispensing machine: one for the use of coins and the other for cards. To use cards to obtain tokens, a customer must purchase a card from the card dispensing machine first, then use the card to exchange for tokens. This increases the process necessary for exchanging money to tokens. To promote the use of cards, the company provides an incentive: slightly more tokens are given out when cards are used. The current ratio of the use of cash to cards is 7 to 3.

There was another reason for installing the card system in this facility. Sega operates another location adjacent to "Ages" under joint management. This allows the company to compare the card system operation with a coin operation. In the beginning of the card system installation, the income dropped 15%. As customers have become accustomed to the system and the facility underwent renovation, the income returned to the original level after two months.

The following describes the detail of the system used at "Ages". The first thing most customers notice when entering the facility is the large card dispensing equipment. The machine is large in size because it dispenses cards ranging from 100 yen to 1,000 yen in 100-yen increments. Sega is planning to introduce less-expensive, compact card dispensing machines. The cards used in the location are not a disposal type. They allow printing of up to 15 lines. Therefore, customers can increase their credit on the card by inserting the card and money into the machine. This reduces the costs of cards by eliminating the need for issuing a new card for every purchase. The company plans to produce machines exclusively for renewing

dropped recently, the combined effects brought about the worst business conditions in the arcade game industry.

The structural problem is a major issue. Doubling of the average price of game machines is equivalent to doubling of the average salary of employees in a company. It is an extremely serious condition.

Looking for companies that can produce interesting games at low costs

— Today, there are many software titles that are transplanted between arcade and consumer game applications. From the viewpoint of arcade game companies, the size of the consumer game market makes it hard to ignore. What is your view about game software of arcade and consumer games?

Fujimoto I believe that arcade games are created by adding to consumer games different things that cannot be used in consumer games. In the development stage, some activities overlap in arcade and consumer games. Therefore, by integrating development activities, costs and labor can be saved. The surplus money and extra labor can be applied to the development of arcade games for better results. In other words, since arcade game machines can be equipped with large-capacity memory and various interfaces, development labor and costs can be applied in those areas.

Today, consumer game development teams and arcade game development teams are working independently in their specific tasks. They are too busy with their projects. If they tried to do something new in addition to what they are doing now, the costs would increase. And the results would not be unique.

As I mentioned previously, it is necessary to tackle the problem of development costs. If the development costs are reduced, the surplus money can be used to try something new, for example, installing a communication device and mounting infrared sensors. Our system allows the addition of various other features within the original development budget. I suspect that our system will be used in that direction.

Some manufacturers expressed an idea of mounting the PHS function on our system. I wonder what the company is planning to do. (laughing) But, it is a plausible idea for operator machines. Considering today' s trend among the youth, machines with a communication function may be developed... Arcade games do not have to take the same conventional form as video games. They can range widely in type.

I would like companies with innovative ideas to use our system. For the production of conventional games, our system can reduce the development costs. This allows companies to lower the machine prices to help arcade operators. I would not want companies to use our system just because our system is inexpensive and they can boost their own profits. I would like to revitalize the industry with our products.

It is my hope that our system will be utilized by those who want to execute ideas that could not be achieved before and by those who have innovative ideas to create new types of operator machines. When our system is used to give shape to new ideas, that' s when we feel our efforts were worthwhile.

We would like to link up with people who have good ideas but cannot apply the ideas to create game machines using ordinary methods because of the high costs.

At any rate, it is our wish that our system is used by people who can put it to the best use. For that reason, I don' t want to promote the system for the sake of increasing sales.

— Is your company receiving inquiries from development companies?

Fujimoto Yes, we are. I am rather focused on planning aspects. Many proposals come from the management level of the companies, and they are based on business aspects. Those business discussions usually do not bring rewarding results. I would rather have discussions with people who come to us and say, "We would like to try this, and is your system able to do it?"

We have received some good proposals. I hope that some of them will result in new and fun games that are unlike any other games, not even like the Print Club. ■

●Company name: Seta Corporation
●President: Jun Fujimoto
◇Head office address: 7-35-1 Nishi-Kamata, Ota-ku, Tokyo
◇Business commencement: August 2, 1982
◇Company establishment:October 1, 1985
◇Capital: 1,167,250,000 yen
◇Number of employees: 75
●Business lines
◇Development, manufacture and sales of arcade game software and hardware, and consumer game software.
◇Development, design, and sales of development tools and custom ICs for game software.
◇Development and sales of medical equipment.
◇Development, manufacture and sales of visual imaging systems
◇Development, manufacture and sales of communications systems

cabinet machine. Because our standardized system allows diverse machine development, many innovative ideas can be incorporated easily and less expensively. For example, it makes it possible to integrate a camera into a video game. I believe that the wealth of input and output capabilities provided in our system will create unique game functions. Our system can be used individually or in a multi-unit configuration. It allows the creation of new types of games without developing the entire system from the ground up.

Problem of overall cost increase

— Because the "Nintendo 64" project and the over-the-counter stock offering coincided in time, I cannot help but think that your company is overemphasizing this timing to make a big leap in business.

Fujimoto We have no such intention. (laughing) Our company did not attract much media attention before. The recent over-the-counter stock offering received great media coverage, and the media suddenly began paying attention to our company. That is probably the reason of the overreaction.

Various development activities have been conducted in the past three years, and "Nintendo 64" is a superb byproduct of those efforts. So, it does not have to be confined to the conventional concept of video games. By using this technology to develop other products including peripheral devices, it may be possible to create mechanical game machines or video game machines with mechanical features at a cost as low as a video game.

The size of the market is only so big. There are too many people trying to get a piece of the market. The growing popularity of home video games is not the only cause of today's business slump. Too much money is spent on development, and the development costs are now too big in relation to the market. We should see the problem as an imbalance caused by the growing costs of arcade game development and management in relation to the size of the market. The arcade business had its ups and downs in the past. If you view the business in a long span of time, I think history repeats itself; for example, new games will appear on the market.

— In terms of business operations, arcade operators have to pay large amounts of money to purchase game machines.

Fujimoto I am afraid that is the situation today. The business situation was very good when the "Invader" game was introduced, and it became extremely unfavorable after that. When the "Galaxian" game was introduced, it improved. Noticeable changes occurred in five-year cycles. I don't think that momentary changes result in extremely adverse effects in the market. But, the increase of overall costs

caused by changes in business structure is something we should be cautious of. Momentary changes are like waves on an ocean. They cause ups and downs only on the surface, like in stock prices. An increase of overall costs, however, causes businesses to run in deficit. We must amend this problem. In general, the arcade game industry is trying to improve the situation without any efforts for the reduction of overall costs. That simply doesn't work.

I believe the most important thing to do now is to reduce the costs of arcade game machines. If we can bring the costs down to previous levels, we can maintain an adequate level of business performance in the long run, although we will still see ups and downs on the surface from time to time.

— In reality, higher costs were the result of efforts to improve quality.

Fujimoto I don't think so. A cost increase results when quality improvements are made without hard work. If manufacturers of arcade games list their stocks on the stock exchange and continue to increase their sales targets year after year in their marketing plans, they must eventually sell their products at higher prices. The development of the "Galaxian" game when the "Invader" game was the mainstream on the market was a technological breakthrough. Its full-color graphics were truly a breakthrough in games. The price was, however, not much higher than that of the "Invader" game machine. The key point is how much improvement you can make while keeping the cost at the same level. An improvement could be made by anyone if given enough money, but it would not be a technological breakthrough. After all, it is so easy to improve a game machine by using a simulator costing several hundred million yen.

In that sense, there is no true technological breakthrough in games in recent years. It seems companies are taking the easy way out by simply mounting a great number of ICs on the board. Manufacturers are taking an easy approach by minimizing efforts in fundamental development activities. This attitude undermines the industry, and because incomes from games

arcade game until next year. Since we conduct about 50% of the development activities including character creations using the same environment and tools, we can flexibly switch to an arcade game or consumer game, when the situation or conditions change.

In terms of marketing, we won' t know the details up until several months before. Therefore, it is easier to make management decisions by observing the conditions until the last minute. We probably won' t make the final decision until we can no longer postpone it.

Our software will not be released sooner than the end of the year. Other companies will probably release theirs before us.

--- I suspected that your company was making adjustments according to the company' s stance in the project and trying to achieve the best timing. Is this speculation the result of an overactive imagination?

Fujimoto Yes, indeed. Another point is to what degree we can maximize the cost advantage in the pricing of our products. We can offer our products at an unimaginably low OP price to promote mass sales mainly in the European and South Asian markets, or we can plan normal quantities of product sales.

We must also take into consideration the marketing strategies of other manufacturers that use the system.

Basic system that offers upgraded functions and cost reduction

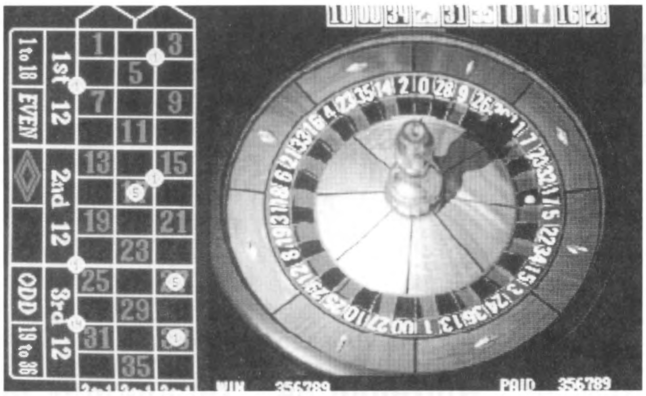
— As far as video games are concerned, arcade game business is sluggish due to the growing consumer game popularity. Although fighting games are said to have entered the height of prosperity, income increases are only seen in a small portion of game machines. Even if locations attract a large number of customers, there is no income increase in other machines. Under these circumstances, I am interested to find out what kind of impact will be created by games based on "Nintendo 64" I am expecting that "Nintendo 64" will bring some changes to the current conditions.

Fujimoto I believe that one of the causes that created unfavorable conditions for arcade games is the price range of game machines. Today' s arcade game systems are very expensive. There are only a small number of machines that are sold under 200,000 yen to operators. Some cost over 1,000,000,000 yen. Years ago, most machines used to cost a little over 100,000 yen (operator price). Game center operators used to manage their businesses with machines of that price range. The price range rose significantly, but machines do not increase the income by 10 times more to justify the price increase. Arcade game machines must earn money from people playing the games. This means that the percentage of the income to the machine cost is very important. Compared to machine prices of about five to ten years ago, the average machine price has almost doubled. The only exception is Neo Geo, and this is mostly due to the difficulty of incorporating new technologies in those machines. There are several approaches we can take to solve the problem. One is to incorporate new technologies and still maintain low machine prices.

We can also try to reduce the production costs of special machines. Mechanical game machines are developed and produced separately from video games. This results in the high prices of those machines. The entire hardware must be also manufactured from the ground up, and this is one of the reasons that makes it difficult to release new special machines.

The system our company has developed is built in with various functions such as a communication port. It allows the integration of mechanical systems and printing devices for reduced overall costs. Our system provides an environment that makes it easy to combine different ideas into final products.

In arcade games, manufacturers can combine a video game with a variety of devices such as sensors, printers and cameras. Companies can incorporate various functions that they cannot use in consumer games. However, if a special board must be produced for each type of game, a complete game system must be manufactured just to make that particular type of special game machine. The development costs naturally become considerably high. As far as costs are concerned, this makes a special game system almost as high as a large-



"The Roulette II" is a single token game developed by Seta.

The system was, however, not developed exclusively for the use by our company. We will release it as a general-purpose board.

We will not simply promote the sales of the system to third-party companies and manufacturers, either. Instead, we will provide the product as a system to companies that will be able to take advantage of it. That is the approach we will take for the marketing of the system.

— Could you describe the marketing plan?

Fujimoto We have designed it for easy modification so that we can supply the system on a semi-custom order basis to meet individual companies' specific purposes. Therefore, there will be several different system patterns, although we cannot say at this point if that is the final form of the system that we will provide. If this method of marketing is used, I doubt if the name or type of the board will be recognizable. It all depends on the companies that make the final products. Therefore, the hardware name does not necessarily appear in the front in the same way as SNK' s Neo Geo products.

— It may be to hasty to ask this, but when will you release the product?

Fujimoto It depends on the plans of several software development companies as well as ours. Our system is a component, and we will supply the system as a component. A parts manufacturer cannot decide on the schedules of the manufacturers of final products. Naturally, we are very curious of their marketing plans.

Our system includes IO, interface and communication functions. Therefore, final products may not be in a typical format of existing video games. I believe diverse products will be created with our system, such as machines integrated with mechanical sections.

— In the beginning, you mentioned three types, A, B and C. Do all these offer cost advantages?

Fujimoto Yes, the cost advantage is a big feature. I think our system will cover a wide product range.

Possibility of diverse system applications

— You mentioned that the system can be used in a variety of ways.

Within a framework of arcade games, will the system take the form of mother board?

Fujimoto I cannot make a comment on that. Again, it all depends on how the manufacturers use the system. It is more accurate to say that the system has no fixed form. The system can be a mother board to allow ROM replacement as well as sold as individual components.

— Does it mean that Nintendo or your company will not use the system to develop mother board systems, individually or jointly, to be marketed together with cabinets?

Fujimoto No, the system will not be offered that way. We are aiming to achieve the highest level of efficiency. In Southeast Asia and Europe, demand is increasing for inexpensive boards. But, at the same time, demand for upgraded functions is also on the rise. Our system provides 64-bit-class functions, allows three-dimensional processing and is inexpensive. Those are the sales points. As the manufacturer of the system, we will also produce software, but our software will be used only for a small percentage of machines based on our system. Our original software will be probably shipped in the form of board.

Whether to use our system to market mother boards or to sell it as a component to take advantage of the system' s low cost is up to the companies. In either case, we can provide semi-custom products to meet customers' needs.

— When will Seta complete or release its own arcade game products?

Fujimoto Although the production plan has major effects, the most difficult part is to decide on the marketing priority -- that is, whether we focus on arcade games or consumer games. At the early stage of game development, such as for creating game characters, activities do not have to be conducted separately for arcade games and consumer games. When the development is about halfway through, we differentiate the development environment -- for example, increasing the memory capacity to produce a arcade game. In other words, whether to produce a arcade game or consumer game can be decided during the development stage according to the production plan.

Here is an example. Say, we are developing a very inexpensive car race arcade game, and planning to release it before the end of the year. In the middle of the development stage, however, we may decide to release a product for the use in Nintendo' s DD. If this decision is made, we can release a DD-compatible product before the end of the year, and postpone the

Seta After Over-the-
of Stocks ~

were released through Taito. The first games that I took part in were women' s volleyball game and hanafuda (flower card) game. When we first developed the women' s volleyball game, which was almost 20 years ago, I had a chance to meet Mr. Kogan because he liked volleyball. Ever since then, I have kept the relationship with Taito.

Our company operated for a long time as an OEM producer. Many of our products were for consumer game machines, but we did not use our company name until about a half way in our company history.

The "Real Mahjong" games were sold through Taito until the Part II version. All our previous products did not carry our company name.

— I believe the first version was released ten years ago -- in 1987.

Fujimoto At that time, the game industry did not have an established concept of copyrights. When a game was developed under a contract, the copyright belonged to the manufacturer. But, if a company developed an original game and contracted the marketing to another company, the marketing right was transferred to the sales company. Our company developed original products, not as contracted jobs, and used other companies for marketing them. Because of those companies' marketing policies and other reasons, the "(C)" (with copyright holder' s name) mark was not indicated on the products. We did not show much concern about that, either.

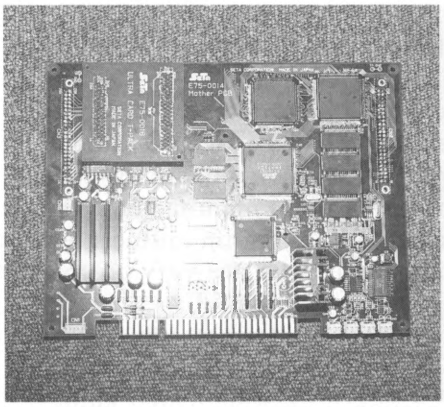
This is partially because end users did not have a clear idea of copyrights in the amusement industry at that time. In those days, by indicating "(C)" followed by a company name on an instruction sheet or manual, people contacted the indicated company for inquiries. This was unique to game products. For example, in case of a cartoon book, when the author' s name was indicated, people usually did not contact the author for inquiries. The majority of people would have contacted the publishing company. Indication of sales companies on games was one method to avoid confusion in those days when the social system regarding copyrights was not established. Because there was no clear understanding of copyright holders, manufacturers and sales companies, people did not know who to contact. To prevent this, many sales companies indicated their names so that all inquiries would be directed to them.

Use of "Nintendo 64" technology in arcade game system

— The recent announcement that Seta made in last June regarding the use of the "Nintendo 64" technology in arcade games attracted a great deal of our attention. Nintendo announced the 64-bit machine about three years ago in the "Shoshin-kai" meeting. The machine was released to the market last year -- two years after the announcement. In June of the same year, Seta announced the use of the "Nintendo 64" technology in developing an arcade game system.

To be honest, I was surprised about the close relationship between your company and Nintendo. Behind the software development that we saw on the surface, were there close contacts that your company had with Nintendo for the development of fundamental technologies?

Fujimoto Yes. I believe that our association was basically in the area of fundamental technology development. Since we were actively developing image processing ICs, fundamental technology was the main area in which our company and Nintendo worked together.



Arcade game printed circuit board based on the "Nintendo 64" architecture. The board was developed by Seta through a customizing license agreement with Nintendo. It is highly flexible, and can be used for video games as well as mechanical games.

— How is the development of the arcade game system now? In what stage of development is it in?

Fujimoto The system was completed quite some time ago. However, due to the allocation of our software development teams, our efforts are now focused on consumer products. The development of arcade game software is therefore slightly delayed.

Seta Corporation

Jun Fujimoto/
President of Seta Corporation

~ Prospects of Counter Offering

Industry shows great interest in a Seta's over-the-counter public offering of stocks

Seta Corporation, a long-established arcade game development company

— Seta offered its stocks over-the-counter on May 8. The price of company stocks represents the evaluation of that company by the industry and general public. The stock price also reflects the expectations of growth that people have for that company. The initial price of Seta stock was 2,700 yen, and rose to 2,720 yen yesterday (May 12). How do you feel about this?

Fujimoto Well...the initial price move was small. I imagine that the stock price will not change drastically unless some news breaks out. I suspect that small fluctuations were caused mainly by external factors.

Since the volume of trading is large, I believe that people are interested in our company. The large trading volume probably indicates that people inside and outside the industry, particularly the latter, are interested in our company. For this reason, I believe that real stock value will not rise or drop suddenly.

People in securities firms have informed us that various people showed interest in our stocks and trading was very active. According to them, the level of transaction activities is at this year' s top level.

— Have you passed the stage of being constantly anxious about the stock price?

Fujimoto Immediately before and after the stocks were offered to the public, I was just busy. My schedule was so tight that I had no time to sit down and think about the stock price. I felt a need to return to my normal business routines as soon as possible. Our business conditions still don' t allow me to sit back and devote my time just to being a company president.

— Our magazine carries a ranking of declared incomes in every issue. Seta has been remaining in the top group over a long period of time. I had an impression that Seta' s main business was in consumer games...

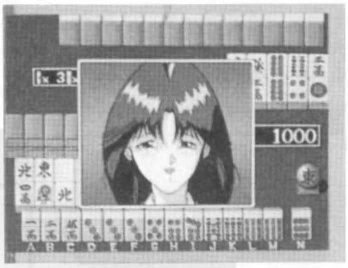
Fujimoto As a matter of fact, our company has been involved in arcade games for a very long time. But, we don' t have a large sales staff or promote our company name. Instead, our main activities were focused on the development of games. In most cases, we did not use our company name in the products we developed.

I am not sure whether this form of business may be called OEM supplier or primary agent. Unlike the home appliance industry, there is no clear distinction of business type in the game industry. Our company does not conduct activities at the front line of marketing, but we have been dealing with manufacturers for a long time.

— I see.

Forgive me if my understanding is wrong, but shogi (Japanese chess) games come to my mind first when I think of Seta. Seta is almost synonymous with shogi video games. The "Super-Real Mahjong" is very famous. In a domain of arcade games, the "Super-Real Mahjong" has created such a strong image for Seta.

Fujimoto The company had developed several games before we began using the Setaname on our products more than ten years ago, but they did not carry the Seta name. Most of those games



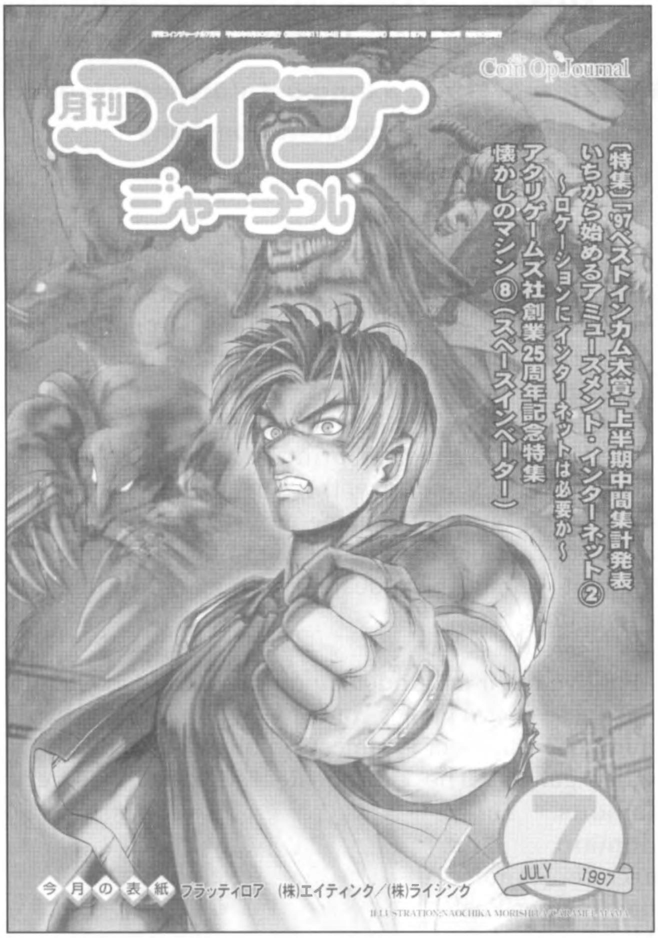
The "Super Real Mahjong" series has become a synonym for arcade mahjong games. From top: Part IV, Part V, and Part VI.

The "Neratte Chu" arcade puzzle game was developed by Seta and sold by Visco.

JAM

The Coin Op. Journal

JAPAN AMUSEMENT MONTHLY



CONTENTS JULY. '97

SPECIAL FEATURE

SETA CORPORATION

PROSPECTS OF SETA AFTER OVER-THE-COUNTER OFFERING OF STOCKS 421

USE OF PRE-PAID CARDS AND POS SYSTEM IN ARCADE GAME FACILITIES -SEGA ENTERPRISES- 415

POSSIBILITIES OF INTER-LOCATION COMMUNICATION BATTLE GAME -NAMCO- 413

WHAT'S OUT IN JAPAN 411

JAPAN TRADE JOURNAL 409

WORLD JOURNAL EVENT CALENDER 407

7

JULY. 1997

Recently, the amusement and entertainment industry has become a global concern. Japan Amusement Monthly is the window to the world for Japan & Asia. For the past 20 years, Coin Journal Co., Ltd. has published the *Coin-Op Journal,* a comprehensive magazine dedicated to the coin-operated amusement industry in Japan and Asia. Every month, more than 8,500 readers depend on the *Coin-Op Journal* for practical, solid, up-to-date information about the industry. This monthly newsletter is a collection of the information selected and translated in English from the *Coin-Op Jouranl.* It's a pleasure and our privilege to imform our overseas readers what's happing in the amusement industry of Japan and Asia. If you have anything that you or your company would like to see in our pages, please let us know via mail or FAX.

月刊コインジャーナル
The Coin Op.Journal

Editor-in-Chief/ Masaya Hara, English Editor/ Ryoichi Nishimura,
Cover Design / Takahiro Hashimoto

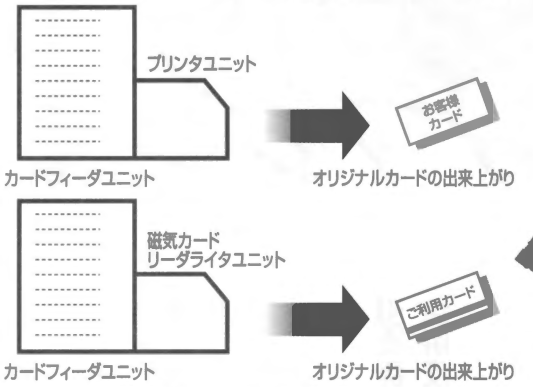
Editorial Office Coin Journal Co., LTD. Mark Best Bldg 4F, 2-10-19 Higashitenma, Kita-ku, Osaka, 530 Japan.
Tel. 81-6-354-9891 Fax. 81-6-354-9898 E-mail: XLG07631@Niftyserve.or.jp.
Tokyo Branch Dougenzaka Bldg. 6F, 5-4, Maruyama-cho, Shibuyaku, Tokyo, 150 Japan.

オーナーさんの強い味方！
東信電気の「カード発行機」

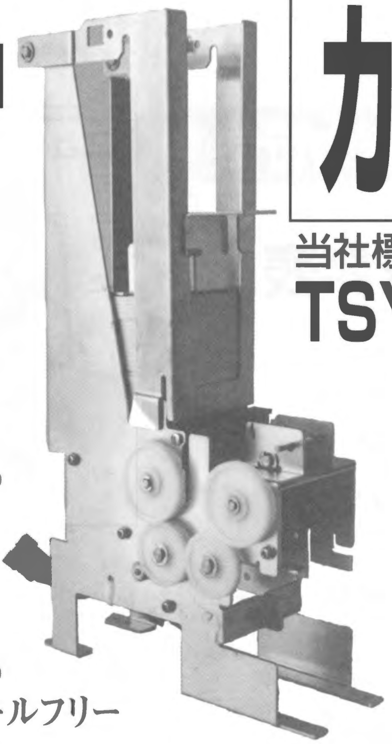
お客様カードの発行でリピート客の確保！

お客様管理のアイテムとしてシステムアップが簡単！

オリジナルカード発行機　システム例



○お客様のニーズに合わせたスケールフリー
○無駄を省いた低価格設計開発



カードフィーダ

当社標準モデル
TSY-500

■特徴
- ●最大500枚のカードが収納可能
- ●収納カードの終わりをお知らせする「ニヤエンドセンサー」付き
- ●OEM、各種設計対応が可能

■用途例
- ●オリジナル名刺作成機
- ●プリペイカード発券機
- ●アーケードゲーム
- ●各種会員カード発券機
- ●その他カード発券機

■仕様

標準カード	55±0.2×84±0.2×0.28㎜
カード搬送	搬送方式：ボトムフィード
外形寸法	75.2(W)×285.7(H)×188(D)㎜
重量	1kg
使用温湿度	5〜40℃ 30〜80%(結露なきこと)
装置寿命	5年(交換部品を除く)

モノクロCCD監視カメラ〈テンカム25〉

TENCAM-25

- ■意識させないデザインとクリアな画像。
- ■お求めやすい低価格。(標準価格48,000円)
- ■取り付けは、ワンタッチでOK。
- ■他社メーカーの商品との互換可能。
- ■オートアイリス機能装備。

※カラータイプもアリ
標準価格88,000円

ホテル、ショールーム、レストラン、アミューズメント施設、病院、工場…

テンカム25があなたのビジネスをサポートします。

商空間を手軽にイメージアップできる
新世代デジタルBGM

1 演出効果アップの高品質クリアサウンド
デジタルサウンドによるシステムが音を劣化させることなく、クォリティの高い音質を保ので、より良い音質が得られます。

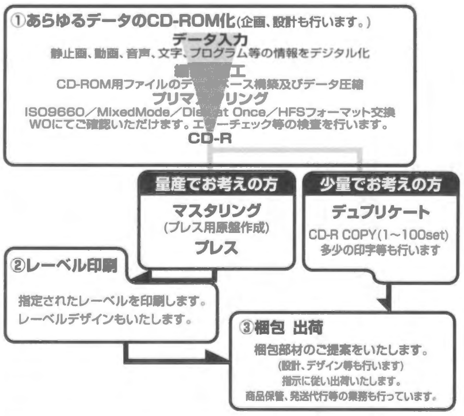
2 日本全国どこでも受信できます。
小さなパラボラアンテナと専用チューナーを備えれば、全国どこでもリアルタイムに受信できます。
※沖縄県を除く

3 日替わりメニューの画期的なBGM
繰り返し演奏を排除した、日替わりメニューにより、全てのチャンネルがそれぞれのシーンにふさわしいサウンドをお届けします。

4 お得な料金システム(月額4,800円)
無駄なチャンネルを押さえ、使える音楽を凝縮したチャンネル体系により、お得な聴取料金を実現！(全17ch)長時間運用する程その差は歴然です。

宇宙の彼方から高品質のデジタルBGMがやってくる！

CD-ROM制作サービスご案内



東信電気がフロッピーディスクのデュプリケーションで培ったノウハウであらゆるデータのCD-ROM化のサービスをご提供いたします。またCD-ROMの企画・編集からレーベル印刷、梱包、出荷まで一貫したサービスを行っております。お客様の様々なご要望にお応えいたします。

レジポート運用サポートサービス

REGIPORTを使ったSA(ストアオートメーション)。
これで他のお店に、グンと差をつけましょう！

システム設置
導入指導サービス

店舗開店
支援サービス

電話サポート
サービス

PLUマスタ
登録代行サービス

PLUマスタ商品
チェックサービス

PLUマスタ
登録指導サービス

東信電気株式会社

〒213　神奈川県川崎市高津区溝口578番地
TEL.(044)813-7511　FAX.(044)813-7517

ニュースアンテナ 情報File ファイル

山科氏、会長で影響力行使

バンダイ新経営陣を発表

㈱バンダイ

バンダイは29日、記者会見を開き、社長交代を正式発表した。山科誠社長（52）が会長に、子会社のバンダイビジュアル社長の茂木隆氏（63）が社長にそれぞれ就任するが、山科氏は「合併撤回の責任をとるわけではない」など会長就任後も積極的に経営に参画していく意向を表明した。合併反対を主張してきた役員が退任して大幅に入れ替わる6月の新体制では、山科氏の影響力が色濃く残りそうだ。

引責辞任を否定
合併反対派など6役員退任

社長交代の理由について記者会見した山科氏は「社長を17年間もやっているといい面も悪い面もある。（合併を撤回した）この機に新しいバンダイをつくろうと考えた」と説明、引責辞任との見方を否定した。

山科氏がただ一人持ってきた代表権の扱いについては6月27日に開く株主総会後の取締役会で決める。山科氏は「私は一人でグループ会社もみてきたが、連結で2千億円企業にもなると限界がある。新社長と仕事を分担していく」と語っており、代表権を持つ会長に就任する公算が大きい。しかも経営陣は13人いる取締役のうち、合併反対派や古参の役員を中心に6人が退任する。「山科体制の基盤が強化されたのでは」との見方もある。

創業者で、父親の直治氏（79）も相談役を退く。子会社での経験を積んだ有能な若手が役員に昇格しており、今回の人事を契機にグループぐるみの新陣代謝を進めた山科氏の深謀遠慮を読み取ることができる。

茂木氏を子会社から抜てきしたことについては「連結経営を重視しており、本体の役員だろうとグループ会社の社長だろうと驚くようなことではない」と説明するだけだが、茂木氏は合併の渦中から外れた有能な人材として注目、離反したグループの総意をまとめやすいと判断したようだ。

茂木氏は会見で「自分の能力には限界があり、ワンマンにはなれない。グループの人材は多士済々。みんなの力を結集したい」と合併破談の後遺症の治癒に努力する姿勢を示した。

セガ・バンダイ合併破談 ◇上◇
新体制で〝脱玩具〟加速

山科誠社長は合併撤回の責任を取り会長に就任し形式的に身を引くが、山科氏が目指すマルチメディアを軸にした脱玩具路線はむしろ加速する可能性が高い。子会社から後任社長に就く茂木隆氏は映像、音楽などコンテンツ（情報の中身）ビジネスに精通しており、セガ・エンタープライズとの合併破談で表舞台に登場した茂木氏がマルチメディア娯楽企業に変身するけん引役を果たすことになりそうだ。

「茂木さんなら知ってますよ」。29日の午後、バンダイから広告代理店の担当者へ一斉に社長交代の通知がファックスで届いた。異例の事態の連続で驚きの声はあるものの、「仕事の人脈がこれまで通り生きる」（大手代理店幹部）とほっとする声が聞かれた。

バンダイの経営はすでにマルチメディアに舵（かじ）を切っている。連結ベースでみると、97年3月期は売上高のうち伝統的な玩具部門が57%。残る43%はビデオソフトや映画配給などメディア部門、業務用ゲーム機などアミューズメント部門、アパレルなどが占めている。

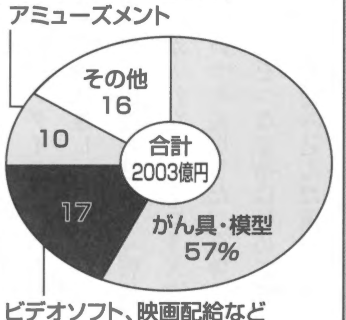
営業利益でみてもメディア部門は赤字だが、アミューズメント部門やアパレルなどその他部門は玩具部門を大きく上回った。玩具市場の成長が見込めない現状を考慮すれば、マルチメディアをグループ企業挙げて加速しようと

する山科氏の脱玩具路線は正しい。
　実際、バンダイが得意としてきたメディアと連動したキャラクタービジネスは限界に近づいている。同社は週約20番組も民放の子供向け番組を提供、番組提供に費やす予算は年間60億円にも達する。キャラクター商品販売で回収できないケースも増え、リスクは高まる一方だ。
　それだけに茂木氏の手腕によせる期待は大きい。これまで同社はキャラクタービジネスの核になるソフト制作を大手出版社や大手映画会社、アニメ制作会社などに依存してきた。「これをグループ内で自己完結しよう」というのが山科氏の構想だ。その点、茂木氏は映像などコンテンツ業界に広い人脈を持ち、版権ビジネスに強い。
　茂木氏の役割はいかに具現化していくかにある。すでに昨年は米娯楽大手、タイム・ワーナーグループのワーナーヴィジョンインターナショナル（ＷＶ）と提携をまとめ、ＷＶの映像ソフトの国内販売に乗り出した。「将来はバンダイグループが抱えるコンテンツを海外販売したい」と意欲を見せる。
　業界には「バンダイが再び合併まで視野に入れた提携路線を模索するのではないか」との見方が消えていない。
　セガとの合併は破談になったが、調整力に優れている茂木氏とアイデアマンの山科氏のコンビが機能すれば、提携戦略で相乗効果が期待できそうだ。
　だが、茂木氏が山科氏のアイデアすべてに追従すれば「セガとの破談」を再び演じる可能性もある。茂木氏が山科氏と対等の関係を築きながら、マルチメディア戦略を進めることができるか。新生バンダイの将来は茂木氏の決断にかかっている。

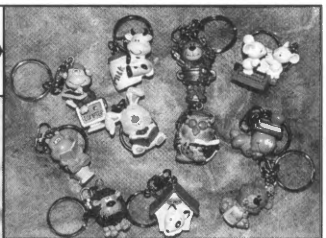
★合理化断行で子会社再建★ バンダイ社長になる 茂木　隆氏

「昨日（28日）社長就任の打診を受けたばかりで、抱負も準備していない。なぜ私なのか」。セガ・エンタープライゼスとの合併計画がご破算となり、社内が大揺れのバンダイ。すったもんだの揚げ句、会長に就任する山科誠社長に代わって「バンダイ丸」のかじ取りを任されたのは、バンダイでは珍しい中途入社組。出版社やライバル玩具メーカーを経て同社に入社したのは39歳の時だった。
　下町の好々爺（こうこうや）のような風貌だが、実際はなかなかのやり手である。93年、業績不振に陥っていた映像ソフト会社、バンダイビジュアルに監査役として乗り込み、人員削減や不採算事業撤退など矢継ぎ早に合理化策を断行。生え抜きの他の幹部と異なる苦労人として、手腕の見せ所だった。
　一方、有力監督に直談判し、アニメ映画「攻殻機動隊」「メモリーズ」など大ヒット作品を世に出した。ビジュアル社の累積赤字を解消し、経営を建て直した功績が、社長就任以来の窮地に追い込まれていた山科氏の目に何よりも心強く映ったはずだ。
　社内の猛反対で合併合意を解消した山科氏については、「社内をまとめきれなかったのでなく『まとめられない』と判断された」と全面擁護する。合併問題で揺らいだ社内の求心力を回復で

96年度のバンダイの連結決算ベースの売上高構成



C-340
駅弁文具セット
関西発!! 大阪、神戸の代表的な駅弁を文具にしました。
（岡山もほんの少しあります）
1セット
駅弁消しゴム　2個
おてもと鉛筆　1袋（2本入り）
メモ用紙　1冊
お弁当の種類は8〜10種
200セット¥30,000
B-48 ヤッホー先生とその仲間たち
240個 ¥20,000


B-49 ペアタイム
60個 @ ¥500以下
株式会社 小林商事 TEL0792-92-2677
〒670 兵庫県姫路市今宿1819-1 FAX0792-93-4616

きるかどうか。社内外の注目を集めている。

趣味は山科氏と同じクルージング。持ち前のバランス感覚を武器に、「荒波」を乗り切る決意だ。

▼もぎ・たかし＝56年（昭和31年）中央大経卒、73年バンダイ入社、91年常勤監査役、93年バンダイビジュアル監査役、95年から同社社長。愛知県出身、63歳。（6月27日就任予定）

97・5・30　日本経済新聞

成長のカギ、2トップ連携

㈱セガ・エンタープライゼス

セガバンダイ合併破談◇下◇

「和製ディズニー」。中山隼雄セガ・エンタープライゼス社長はバンダイとの合併発表時、将来像をこう表現した。幼児用がん具、家庭用ゲーム機、テーマパーク――。いわば「ゆりかごから墓場まで」親しめる企業づくりを狙い、異業種との合併の道を選んだ。しかし、結局はご破算になった。社長交代による経営刷新、信用回復に懸命のバンダイに比べ外見上のダメージは小さいが、実はセガも大幅な戦略見直しを迫られることになった。

電子ペット「たまごっち」などキャラクターの活用、製造・物流面での協力――。セガは合併が流れた代償に、がん具業界で屈指の力を持つバンダイの得意分野での業務提携を取り付けた。契約前日の相手の〝翻意〟にも、比較的冷静に振る舞った中山社長は「それなりの〝実〟はとった」という表現をしていた。

セガの98年3月期の業績予想は減収減益。顔写真をシールにする「プリント倶楽部（くらぶ）」などヒットはあるものの、家庭用ゲーム機は、ソニー陣営に対して劣勢だ。「無借金経営」を強調しても、かつてと比べ株価が下がった今では１４００億円を超える転換社債もあり、安定成長路線は過去のものになりつつある。

中山社長は「業務用ゲームはまだ伸びるし、家庭用ゲームはばん回策もある」と強気だ。しかし、その一方で第3の柱としてゲームソフトにとどまらないソフト事業の重要性を痛感している。それを可能にするのがバンダイとの合併のはずだった。

しかし、キャラクタービジネスや映像ソフト事業で成功するには「赤字になりそうな番組でもスポンサーを降りない、など長い目で見た関係づくりが不可欠」（バンダイ役員）。経営合理性の追及に熱心なセガにとって、業務提携だけでバンダイのノウハウを丸ごと吸収するのは難しい。

中山社長は提携の性格を「密接だが、全く他社が入れない『クローズ』な関係ではない」と表現した。合併に比べれば、両社をつなぐ糸は極めて細い。今後どこまで踏み込んだ関係がつくれるかは不明だ。

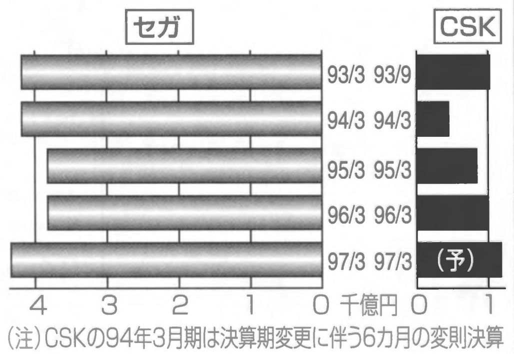
合併破談はセガの筆頭株主であるCSKの大川功会長（兼セガ会長）にとってはなお痛手だ。

CSKは当初、合併新会社「セガバンダイ エンターテイメント」の株式をセガ同様、20％維持し、連結対象とする方針を打ち出していた。大川会長はこのために個人資産をつぎ込む考えもあったといわれる。それほど、バンダイを加えたグループ経営への意欲は高かった。

セガのある役員は「70歳を超えた大川さんにとってセガバンダイは『事業家』として、より光り輝く最後のチャンスだった」と読む。

合併を通じた夢実現の道が断たれた今、セガを「セガバンダイ」を超える企業に成長させるしか道はなくなった。

セガ・エンタープライゼスとCSKの連結売上高



(注)CSKの94年3月期は決算期変更に伴う6カ月の変則決算

大川氏はこの6月末、セガの会長として初めての代表権を持つ。中山社長も「大川さんの顔は広いし、セガの新規事業ではそのパイプを生かせるはず」と、大川会長との連携を強調してみせる。

グループ全体の指揮を望む大川氏、独特の経営感覚でセガを育ててきたと自負する中山氏。2人の足並みがそろわなければ、バンダイを逃したことが、セガの挫折にもつながりかねない。

セガは、「山科誠セガバンダイ社長」のために本社内に用意した部屋を大川会長の部屋に変えるという。中山、大川両氏は「合併作業中、今までにないほど緊密にコミュニケーションをとった」と異口同音に語る。

97・5・31　日本経済新聞

ゲーム機全般・販売・ソフト企画開発

ゲームマシンのことは
すべておまかせ下さい

●モニターゲームからマシンゲームまでetc.

HILLSIDE AMUSEMENT
ヒルサイドアミューズメント
〒231横浜市中区山手町9-3
TEL045-681-3110 FAX045-662-3550

ゲームソフト大手5社決算

「ソニー組」大幅に増益

ゲーム業界各社

ゲームソフト大手5社の97年3月期決算の発表が30日出揃った。ナムコ、コナミ、カプコンが大幅な増益を達成する一方、スクウェアとエニックスは利益が急減した。ソニー・コンピュータエンタテインメント（東京）の人気ゲーム機「プレイステーション（PS）」向けのソフトを早くから出していた企業と出遅れたところの差が出た。ゲーム機の機能向上で、各社とも新作ソフトの開発費負担が重くなっており、収益の振れが一段と大きくなっている。

大作持つ2社苦戦
対応機種切替え
スクウェア、負担重く

前期はシリーズの大型ヒット作を持つ2社の収益が悪化した。スクウェアは1月下旬、人気ソフトの新作「ファイナルファンタジーⅦ」を発売、前期の販売本数は300万本近くに達したが、経常利益は前の期を約8割下回った。

同社は昨年2月、ソフトの対応機種を任天堂の「スーパーファミコン」からPSに変更。これにより研究開発費が46億円増の82億円に急増したほか、開発期間の長期化で、新作の販売本数も当初計画の11作から7作に減った。

ただ98年3月期は先行投資負担が軽減するうえ、発売本数も14作に増加。コンビニエンスストアを通じた販売も軌道に乗ることから、経常益は前期の5・4倍に急増する。

エニックスも人気ソフト「ドラゴンクエスト」の端境期に当たったことから、売上高が96年3月期に比べ38％減、経常利益も同42％減と大幅な減収減益を余儀なくされた。同社もスーパーファミコンからPSへの切替えを表明しているが、新作の「ドラクエⅦ」の発売は来年末にずれ込む見通しで、98年3月期も減収減益が避けられない。

一方、もともと積極的にPS向けに供給してきたナムコとカプコンは100万本を越えるヒット作が出たほか、人気の高い業務用ソフトを家庭用に移植し、売上げと利益を伸ばした。コナミは家庭用ソフト「ときめきメモリアル」のキャラクター商品の販売が伸びたのも、大幅増益の一因。

ゲームソフト５社の業績

	売上高	経常利益
ナムコ	1,010(18)	113(33)
	1,110(10)	106(▲6)
コナミ	552(28)	77(136)
	678(23)	85(11)
カプコン	349(1)	52(64)
	420(20)	68(30)
エニックス	227(▲38)	58(▲42)
	170(▲25)	40(▲31)
スクウェア	211(▲25)	20(▲75)
	370(75)	110(437)

（注）上段は97年3月期実績、下段は98年度3月期見通し。単位億円。カッコ内は前期比増減率、％。▲は減少

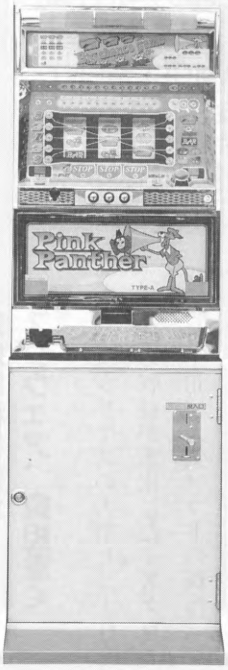
97・5・31　日本経済新聞

信頼のベストセラー機をお選び下さい。

ニューパルサー

144,000円
当社メンバー価格
一般価格　168,000円

ピンクパンサー



144,000円
当社メンバー価格
一般価格　168,000円

この価格に注目!!

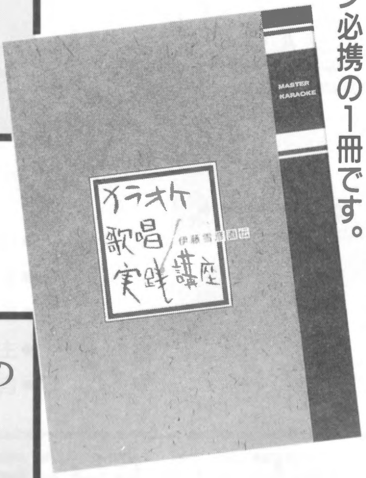
会員(メンバー)募集

会員(メンバー)登録されますと販売価格など様々なメリットがあります。入会手続きはお電話でOK!

K・U SYSTEM 株式会社ケイユウシステム
TEL. 06-789-6535　FAX. 06-788-4757
東大阪市森河内西1丁目6番34-101号

あなたの悩みにゼーンぶお答えします!

- 声量をつける方法は?
- 音程の変化を自在にこなすには?
- 自分の声質を知るには?
- メリハリをつけたいのですが
- こぶしやヴィブラートの箇所が分からないのですが
- 「ん」の正しい発声法とは?
- 鼻濁音を上手に出す方法は?
- お年寄りの発声法って?
- マイクを通すサ行・ハ行の発音とは?
- 「ものまね」から脱出したいのですが
- かすれる声を直したい!
- どうすれば上手く拍子がとれますか?
- 本番の日までの調整法とは?
- ウラ声の出し方を教えて!
- 低い音域を強化したいのですが
- ロングトーンの上達法って?
- 唱歌やフォークソングは演歌上達の障害となりますか?
- カラオケ大会の採点の仕方って
- 男性の女歌はマイナスですか?
- 「語りの部分」が上手くなりたい!
- 大会当日のウォーミングアップは?
- 演歌の「押し」と「引き」とは?
- 語尾のふらつきを直したいのですが?
- ラ行の巻き舌発声法を教えて!
- 地声とウラ声を使い分けるには?
- 音域を伸ばすための発声法とは?
- キーの高低の仕組みって?
- 声を前に出すときの息づかいは?
- こぶしの使い方を教えて!
- ノリを良くしたいのですが



本誌1988年11月号の第1回「歌唱の心得」から現在の質問編まで、全44項目を1冊の単行本にまとめたカラオケファン待望の歌唱教則本。さらなる上達を目指すカラオケファン必携の1冊です。

カラオケ歌唱実践講座

伊藤雪彦直伝

〈B5版・約100頁〉定価1,500円(税込)

これまで歌の教則本と言えばクラシックのためのものばかりで、演歌や歌謡曲にすぐ役立つものは全くありませんでした。本書は、私の長い間の研究と経験を生かしたカラオケ好きのあなたのための教則本です。この本があなたのカラオケライフに必ずや役立つことを祈ってやみません。

作曲家/伊藤雪彦

ご希望の方は全国書店、有名レコード店へお求めになるか当社宛へ現金書留(定価1,500円+送料390円)にてお送り下さい。

〒530 大阪市北区東天満2丁目10-19 マークベストビル
㈱コインジャーナル 月刊カラオケfan「カラオケ歌唱実践講座」係
☎06-354-9891

KING
月刊カラオケfan/キングレコード
提携カラオケレッスンテープ

伊藤雪彦直伝
一週間でマスター出来る!!
カラオケ上達法

〈入門編〉〈中級編〉〈上級編〉
各2,500円(税込)
+送料500円

●声の出し方、息の吸い方、吐き方、口の開け方等、歌う為の基礎を一週間でマスター出来る様わかりやすくレッスンしています。

●綴じ込みの振替用紙をご利用下さい●

安全性を重視

FiRST LOCK

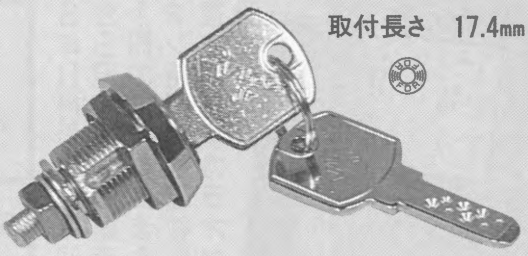
F710
2Vロック Jr

ツーブイロックジュニア
2V LOCK Jr
The Super Lock System. Produced by First Lock.

ローコスト

新発売

取付長さ　17.4㎜



- 破壊防止用ガードリング付（FDR方式）
- 表面の突起部が少ない超コンパクト設計。
- 標準の同一番号は1種、他は全て登録番号。
- 主要パーツは全て亜鉛ダイカスト製。
- 自販機規格ですので取付は従来品と同じです。

あの2Vロックシリーズ（F930,F935,F940,F950,F950S）が一本のキーで管理OKに！

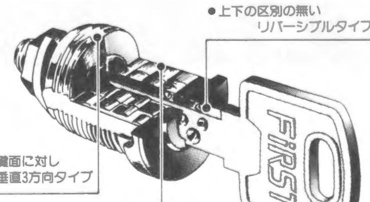
- 破壊防止用ガードリング付（FDR方式）
- 鍵板は重厚な洋白材を使用（t=2.2）
- 安全を重視した「3方向」（12本ピン）※最大15本ピン
- キーは方向性のないリバーシブルタイプ
- 豊富な鍵違数（理論値4200万種類）
- 標準同一番号は、10種。他は全て登録番号です。
- 特注により、マスターキーも制作します。（子鍵は100種）
- 自販機規格ですので、取付寸法は従来品と同じです。
- 主要パーツは全て黄銅製（クローム）

F930 取付長さ 17.4㎜
3方向にピン使用
4200万種類!!

F935 取付長さ 17.4㎜
軸寸法 M10
ネジ太タイプ!!

F940 取付長さ 22㎜
軸寸法 M10
人気の2Vロックに、
F940（ネジ太タイプ）新登場!!

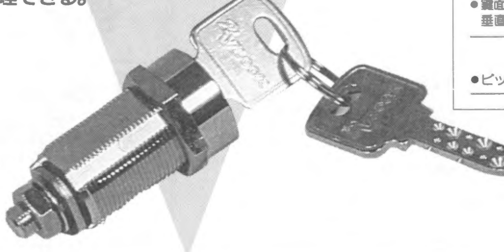
ツーブイロック
2V LOCK
The Super Lock System. Produced by First Lock.



F950 取付長さ 29.7㎜

F950S 取付長さ 29.7㎜

F950,F950Sはセガ社製品・一般アミューズメント機械
スロットマシンが管理できる。



営業品目
2Vロック・2VロックJr・カインドロック・カインドロックⅡ・Xロック・八方ロック・
スイッチロック・各種シリンダー錠　製造販売 及び 加工品、特注品・他

鍵のことならなんなりとご相談下さい。
くわしくは、カタログをご請求下さい。

FiRST
株式会社 ファースト・ロック
本社営業部　〒304 茨城県下妻市大字江上山1645-10 TEL0296(43)7591㈹ FAX0296(43)7598
東京営業所　〒182 東京都調布市染地3-1-61 TEL0424(87)5221㈹ FAX0424(87)0776

夏休み商戦向けのプライベートショーを開催

6月3日、5日、6日（於：東京、大阪、福岡）

㈱タイトー

㈱タイトー（本社・東京、中村紘一社長）では、夏休み商戦向けの新製品を一堂に揃えた「'97新製品 発表・展示会」を東京（6月3日、赤坂プリンスホテル別館）、大阪（6月5日、OMM2階展示Hホール）、福岡（6月6日、博多駅前福岡ファッションビル）の3会場で開催した。

今回、出展製品の中で目玉機種となったのが「サイドバイサイド2エボルツィオーネ」と「Gダライアス」の2製品。「サイドバイサイド2～」は前作同様、実在の車種をモチーフにしたマシンが迫真のレースを繰り広げるドライブゲーム。本作ではミツビシ、スバルの2メーカーが新たに加わり6メーカー・10車種からの選択が可能になった。また、コースも一新し、卯月（初級）、弥生（中級）、神無月（上級）、文月（超上級）と名付けられた各コースでは、季節感溢れる幻想的な風景の中、激しいレースが展開される。発売は7月上旬でOP価格は168万円。7月下旬には前作からの改造キット（39万8000円）発売予定となっている。

「Gダライアス」は〃ダライアス・シリーズ〃第4弾となるフルポリゴンの横スクロールシューティング。新システムであるキャプチャーシステムは、敵を捕らえ仲間にすることができるほか、ボス戦ではエネルギー転換し、最強兵器αビームを撃つことができる。発売は7月で価格は未定。

メダル機では、パチンコ感覚のシングル機「炎のインベーダー」を出展。同マシンは玉の代わりにメダルを打ち出すという新機軸のシングル機で、パチンコ同様、スーパーリーチや確率変動がゲームを大いに盛り上げる。発売は7月を予定しており、OP価格63万円となっている。尚、このゲームはキット交換によるソフト供給によってシリーズ化されるため、第2弾「燃えろ！直球くん」、第3弾「美少女忍者さそりちゃん」も出展された。

その他の出展製品は次の通り。

○ビデオゲーム

「きらめきスターロードイントロ倶楽部」

9月発売のアイドル育成イントロクイズ（開発度50％）。

○プライズ

「ストレイシープ・タンブラー（7月発売、80個・3万円）」「ストレイシープ4（6月中旬発売、80個・3万円）」「シーダモンキー（9月発売予定、80個・3万円）」。

○プライズゲーム「そろっとーる?」

○メダルゲーム「ヒロインズメモリー」

尚、発表会の来場者数は東京・約450名、大阪・約250名、福岡・約150名。東京会場ではナレーターによる商品説明のほか、「スペースインベーダー」前の作品から最新作「レイストーム」まで、同社のシューティングの歴史を完全網羅したビデオを上映し、来場者の注目を集めた。

6月17日（東京）・19日（大阪）

「コナミ新商品発表会」を開催

コナミ㈱

コナミ㈱（本社・東京、上月景正社長）では、夏期商戦の話題作を一堂に揃えた新商品発表会を6月17日、東京（帝国ホテル）、6月19日、大阪（大阪帝国ホテル）の2会場で開催した。

今回出展されたのはビデオゲーム3作、体感ゲーム2作、AM自販機1作、筐体1作の7製品。

まずビデオゲームでは、昨秋のAMショーと今春のAOUエキスポでVTR出展され、話題を集めた同社CG基板「COBRA」を使用した対戦格闘ゲーム「PF573」が正式タイトル「ファイティング武術（ウーシュ）」として発表された。同作は8名のキャラクターがそれぞれアジアを代表する8種の格闘技を操り戦うというもの。AI機能を搭載しており、CPUキャラクターが相手の攻撃を学習し、自分の技として使用できるようになる。従って対戦を重ねるごとにCPUキャラは進化し、多彩な攻撃をプレイヤーに仕掛けてくる。また、ボタン1つで様々な攻撃が可能な初心者操作モードも搭載しており、幅広い客層をターゲットにした。発売は8月を予定している。

このほかでは7月発売の実況入りバレーボールゲーム「ウイニングスパイク（OP価格15万8000円、サブボード9万8000円）」、クイズと結婚シミュレーションをミックスした「ウェディングラプソディ（OP価格15万8000円、8月発売）」が出展された。

また、今夏発売予定のシールプリントマシン「プリプリキャンバス」も注目作の1つ。撮影した写真にタッチペンでのお絵描きやスタンプ（24種）でのデザインができ、個性溢れるオリジナルシールを作ることができる。プリントアウトされるシールは4分割2枚と16分割8枚の計10枚。フレームデザインも多彩で、〝CUTE〟〝COOL〟など4タイプ各9種のデザインのほか、どんな絵が出てくるかわからない〝ミステリースロット〟も採用している。同機の他の特長としてはプリント速度26秒の高速プリンター搭載、H1800×W650×D550（㎜）のコンパクトボディーなどが挙げられる。OP価格は89万8000円。

このほか、体感ゲームでは同社のシューティング「グラディウス」シリーズを3Dシューティングへと進化させた「ソーラーアサルト（OP価格188万円、7月発売）」とスピーカー内蔵の専用ガンを用いたガンシューティング「トータルバイス（OP価格78万円、7月発売）」、筐体では8月発売のJV規格対応29インチ筐体「ウインディII」が出展された。

「プリプリキャンバス」

500万ポリゴン／秒の高性能基板を使用するとして話題を集めた「PF573」が、正式タイトル「ファイティング武術（ウーシュ）」と決まり、実際にプレイできる形で発表された

「トータルバイス」

名作「グラディウス」が3Dシューティングとして蘇った「ソーラーアサルト」

東京、北海道、名古屋、大阪、福岡にて開催

「1997バンプレストプライズコレクション」を開催

㈱バンプレスト

㈱バンプレスト（本社・千葉、杉浦幸昌社長）では、6月5～6日・東京（浅草ＲＯＸニューオータニ）、10日・北海道（ジョイベルホール泰安殿）、13日・名古屋（名古屋国際センター）、17日・大阪（三井アーバンホテル）、19日・九州（博多スターレーン）の全国5会場に於いて、プライベートショー「1997バンプレストプライズコレクション」を開催した。

同展示会では10～12月に発売予定の商品を中心に出展。中でも人気はゲームボーイ用ソフトとして登場以来、300万本以上の売上げを記録したポケットモンスターのキャラクターグッズ。キーホルダ付きのボールの中身を覗くと30種のモンスターが見える「ポケットモンスター「のぞくぜ！」キーホルダー（仮）」、登場キャラクター中人気NO1の〝ピカチュウ〟をビッグサイズのぬいぐるみにした「ポケットモンスタービッグサイズピカチュウ」など豊富なバリエーションが用意された。また、セガサターン用ゲームソフトとして今秋発売が予定されている「センチメンタルグラフティ」、社会現象を起こす程のブームになった「たまごっち」などのキャラクターグッズの人気も高かった。

ユニークな所では、マイクを通じて声を掛けると、自分の声がゲゲゲの鬼太郎でお馴染みの目玉おやじの声に早変わりする「目玉おやじ　ボイスチェンジャー」、現在パチンコホールで活躍している実機そのままのデザインを活かした貯金箱「スロットマシン貯金箱　ウルトラセブン・ニューパルサー」、上下に振ると〝ンゴンゴ〟という鳴き声をあげる「できるかな「ンゴンゴゴン太君（仮）」（同社アンケート一番人気）などが出展され、人気を博した。

その他では、若者に人気の洋服ブランド「PERSON'S」のバッグやデミタスカップ、ルームランプがプライズとして展示された他、「ガチャ王2」「ポケモンボール」「カンカンクラブ2」などのプライズゲームも出展されていた。

尚、同展示会ではPOP付きのカタログや店内装飾用の販促グッズを来場者全員にプレゼントした他、夏休み向けの特別商品を会場のみで受注するなどの特典が用意されており、好評を博した。

小学生に人気の「ポケットモンスター」
©Nintendo・CREATURES・GAMEFREAK・TV TOKYO・SHO－PRO・JR KIKAKU

「センチメンタルグラフティ」の関連グッズ
©NECインターチャネル／マーカス

「たまごっち」関連の景品はやはり人気が高い
©BANDAI 1996・1997

5月25日・6月1日（於：大阪・東京）

「電車でGO！」を使用したイベント「運転手は君だ！まつり」を開催

㈱タイトー

オープンスペースでのイベントともあって、熱心なファンのみならず幅広い年齢層の来場者が集まった

大阪会場での優勝者・岩崎高志さん

「ZUNTATA J. A. M」は「電車でGO！」のテーマソングなどを披露

㈱タイトー（本社・東京、中村紘一社長）では、同社の電車運転シミュレーションゲーム「電車でGO！」を使用した街頭イベント「運転手は君だ！まつり 電車でGO！でGO！GO！GO！」を、5月25日＝大阪会場（あいビジョン大阪）、6月1日＝東京会場（新宿ステーションスクエア）の2会場で開催した。

このイベントは、人通りの多いオープンスペースを会場とし、数多くの人々に同製品をアピールする目的で開催されたもの。トーナメント大会を始め、同社のサウンド開発部門で構成されるユニット「ZUNTATA J. A. M」によるライブ、同製品開発者によるテクニック講座など様々なイベントが盛り込まれた。

今回のメインイベントは、各地区の店舗予選大会を勝ち抜いた10人によるトーナメント大会。停車位置をセンチメートル単位まで検出する特別仕様の筐体を用い、運転の精度が競われた。

またスペシャルイベントとして、トーナメント優勝者（大阪会場／岩崎高志さん、東京会場／深津敬さん）が、元JR運転手と対戦する興味深いイベントも行なわれた。この対戦には、製品版にはない「雪景色」の路線を特別に用意。巧みなブレーキ操作が要求される中、集まった観客を高度なプレイで湧かせた。

対戦の結果は、大阪会場では優勝者、東京会場では元JR運転手がそれぞれ勝ちを収めている。また東京会場では、大阪会場での優勝者・岩崎さんが東京会場に現われたため、急遽優勝者同士での対決が組まれた。この実力伯仲の試合の結果は岩崎さんに凱歌が上がった。

貴店だけのオリジナル・チップ製作承ります！

本場カジノと同じ39.3㎜サイズ重さ11g以上の本格派チップ。常時500種類を超える豊富なバリエーションで皆様のご用命をお待ちしております。

プリントシール用キーホルダーも製作しております。

株式会社
エイ・ブイ・ジャパン

〒370 群馬県高崎市貝沢町471-1
サンハイツ1F

お気軽にお電話下さい。

TEL 0273-63-3164
FAX 0273-63-6585

6月13日（於：㈱亜土電子工業本社）

「ジョイスタンド マルチシリーズ」発表会を開催

㈱亜土電子工業／大平技研工業㈱

去る6月13日、㈱亜土電子工業（本社・東京、金山和男社長）並びに大平技研工業㈱（本社・岐阜、大平輝雄社長）は、シールプリント機「ジョイスタンド」の最新バージョン「ジョイスタンド　マルチシリーズ」を発表した。

「ジョイスタンド」は、フレーム・背景・メッセージ・モデル写真の4画面駆動方式からなる新しいタイプのシールプリンター。他のタイプと一線を画すゲーム内容は、ユーザーにも好評で現在もロケーションでハイインカムを記録している。その同機の最新フレームが発表されるとあって、当日会場となった㈱亜土電子工業2F会議室には、オペレーターを始めとする多くの業界関係者が訪れ、賑わいを見せた。

さて今回発表となった「ジョイスタンド　マルチシリーズ」では、〝洋風ホラーキャラ〟〝ストリートアート〟〝列車〟〝似顔絵〟を用意。いずれもオリジナリティー溢れる仕上がりになっており、来場者からも好評を博していた。

また発表会には、横顔が無理なく撮影出来るモニター「チャームＶｉｅｗキット」も出展。これまでは、どうしても正面写真が中心となっていたが、同キットの発売で撮影バリエーションが広がったと言えるだろう。

その他では、デジタルカメラで各ロケーション独自のオリジナルフレームが作成出来る「ジョイスタンド　プライベート」、限定フレーム「ジョイスタンド　東京物語」が発表され来場者の注目を集めた。

横顔が簡単に撮影できる「チャーイＶｉｅｗキット」

中古基板買取

誠実に値付け致します
現金にて買取致します
一枚でも買取させて頂きます
中古機械の買取も致します

株式会社
ソフィアコーポレーション
〒141　東京都品川区西五反田6-2-10
TEL 03(3491)7231　FAX 03(3491)7233

ネコの手（社員・アルバイト）募集中
詳細は担当までお問い合わせ下さい　担当・折原

USED P.C.BOARDS& MACHINES
SOPHIA CORPORATION
2-10,6-CHOME NISIGOTANDA
SINAGAWA-KU,TOKYO 141 JPN.
TEL:81-3-3491-7231 FAX:81-3-3491-7233

6月11日（於：東京・ホテルオークラ）

JPSA「平成九年度通常総会」を開催

㈳日本パーソナルコンピュータソフトウェア協会

㈳日本パーソナルコンピュータソフトウェア協会（略称・JPSA、竹原司会長）の第12回通常総会が6月11日午後2時30分より、東京都港区のホテルオークラで開催された（正会員309社中186社〈含・委任状32社〉）。

竹原会長の挨拶の後、総会議案の審議に入り、平成8年度事業報告書、同収支決算書、平成9年度事業計画書、同収支予算書が原案通り承認された。

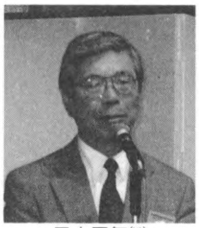
総会終了後、午後4時30分より「曙の間」に於いて、「ネットワーク協議会」との共催で衆議院議員4氏を来賓に招き、懇親パーティーが開催された。

JPSA
竹原司会長

ネットワーク協議会
松原由高代表

通産省情報処理産業課
宮城勉課長

衆議院議員
小野　晋也氏


日本電気㈱
高山由常務

情報処理振興事業協会
石井賢吾理事長

◆竹原会長挨拶（懇親パーティー）

昨今、多少景気が上向いて参りましたが、日米を比べてみますとまだまだ大きな差があります。アメリカの原動力は情報革命です。日本ではまだまだ変革が進んでいませんが、最近になってパソコンソフトウェアの定義が広がってきました。我々の提供するソフトウェアを使って、お客様がいかに利益を上げることができるか、そうしたノウハウを提供するのがソフト屋ではないか、という風に考えています。お客様が儲かるノウハウを売っている会社が、一番伸びているとも聞きます。

パソコンを買ったが使えない、という苦情が増えているそうですが、我々は私共の製品を買って頂いたお客様がいかに儲かるのかということを考える時期にきていると思います。

今年になって2度、マレーシアのマハティール首相と協会メンバーがお会いする機会がございました。首相は今、マルチメディアスーパーポリゴン、マルチメディアトップをマレーシアにつくろうと、自らがセールスマンとなり、世界中を回っておられます。アジアの文化、アジアの心に根ざした産業に築き上げたい、というお話に非常な感銘を受けました。今後はアジアを含め世界的な交流を深め、私達業界の国際化、レベルアップを進めることを大きなテーマとしたいと思います。

そのためにも、今年は会員の拡大を大きな目標としています。388社が2倍、3倍となってもいい、その中から世界的なソフトウェアプロダクトのサプライヤーが出てくる、という環境を皆様のお力を得てつくっていきたいというのがテーマでございます。

非常に課題の多い業界ですが、その分、希望も大きい、責任も大きい業界です。まだまだ未熟な我々ですが、日本の発展、世界の発展に貢献できる団体に成長して参りたいと思います。

「アジア高度情報フォーラム97」りんくうタウン（大阪）で開催

11月4日・5日

JPSAは今年11月4日・5日、大阪府、高度情報化推進協議会（亀井正夫会長）との共催により、東南アジア情報技術産業連合（SITO）各国代表者等を招き、大阪りんくう国際会場に於いて「アジア高度情報フォーラム97」を開催する。

「アジアとの共生」をテーマに、アジアが世界の情報技術産業をリードする地域として共に発展していく方策を探る。アジアから11カ国が出席の予定。

6月10日～12日(於：N・Yジェイコブジャービッツセンター)

LICENSING97にプリント倶楽部を出展

㈱アトラス

当日は女性だけでなく、夢中になる年配男性の姿も見られた

㈱アトラス（本社・東京、原野直也社長）は、ニューヨークのジェイコブジャービッツセンターで開催された「LICENSING97」にプリント倶楽部、プリクラメイト、ななクラブの3機種を出展した。プリント倶楽部は米国向けにアレンジされ、操作方法は英語の音声が案内。当日は若い女性をはじめ多くの見物客が「プリクラ」を初体験した。

同社はこの展示会を機に本格的に米国に進出。7月にロサンゼルスに現地法人を設立し、初年度約1万台の出荷を目指して米国での市場展開を行なっていく。米国での1回のプレイ料金は3ドルを予定しており、フレームも米国で人気のキャラクターを採用していく予定。

レイクランドが贈る特選プライズコレクション

アンテナくん
携帯電話・PHSの感度がグーンとアップ!
その成果は実証済みです。
大（UFOキャッチャー用）、小（ヘキサ用）、ともに70個
OP価格 各¥30,000

75φソフトカラーカプセル
6種500個　OP価格 各¥8,000

業務用灰皿
価格:無地@¥220/1版@¥295
●ネーム入れ承ります。ご希望の方はロゴ等書体をFAXにてお送り下さい。

◆振込口座◆
あさひ銀行三郷支店　普3573019
亀有信用金庫八潮支店　普95174

有限会社 レイクランド
〒340　埼玉県八潮市木曽根１０４６
TEL 0489(95)2325　FAX 0489(98)6803

「ナムコ・ナンジャタウン」内に映画と飲食複合の新施設

シネマサロン「ナジャヴ倶楽部」を開設

㈱ナムコ

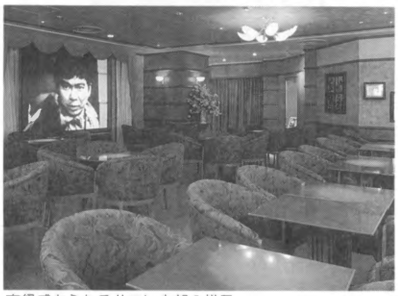
㈱ナムコ（本社・東京、中村雅哉社長）は去る5月29日、同社の運営するビルイン型テーマパーク「ナムコ・ナンジャタウン」内に、映画と飲食を融合したシネマサロン「ナジャヴ倶楽部」をオープンした。

同サロンは、本格的な映像・音楽設備を備えたミニシアター（100インチスクリーン）と、バーカウンターを併設した飲食ラウンジ（46席）で構成。オリジナルカクテルやフードを味わいながら、心ゆくまで名作映画が鑑賞できるという、これまでの映画館とは全く異なる新しいシネマエンターテインメントである。

上映ソフトについては、ナムコグループの一員に加わった日活㈱の映画コンテンツを中心に上映する予定で、「拳銃は俺のパスポート」「嵐を呼ぶ男」がラインナップされている他、「鉄腕アトム」「リボンの騎士」など懐かしのアニメ作品やテレビ番組の放映も予定している。

また同サロンは、映画の上映だけに限らずテーブル等のセッティングを変更する事で、試写会場・セミナー会場・各種パーティー会場など最大90名収容可能な多目的サロンとしての機能も備えている。

同社では今後、様々な映画とジョイントしたシネマイベントや、映画関連のスター・監督等を招いてのトークショー、ファンの集いを随時開催する予定である。


高級感あふれるサロン内部の様子

オープン当日は俳優・宍戸錠氏らを招きテープカットが行なわれた

6月14日（於：「ナムコ・ワンダーエッグ2」）

「ウェディングパーティー」開催

㈱ナムコ

「ナムコ・ワンダーエッグ2」では去る6月14日、「理想のカップルコンテスト in JUNE」でベストカップルに輝いた渡辺真史さん（22歳）と野中美木子さん（25歳）の二人の為にウェディングパーティーを開催した。

同コンテストは、同パークの結婚資格アトラクション「ウェディングジャッジ」の合格者の中からベストカップルを選出しようという企画で、今回で早くも2回目を迎えた。期間中は、前回を2万人上回る、約8万人ものカップルが参加し、賑わいを見せた。

パーティー当日は、エルズ広場を教会風にアレンジ。二人は両親・友人・親戚等が見守る中、ヴァージンロードを「ELLIE MY LOVE」（いとしのエリー／英語ヴァージョン）の曲にのって入場。タキシード・ウエディングドレス姿の新郎新婦は、誓いの言葉・指輪交換・口づけなどの儀式を交わし、お互いの愛を誓いあった。

同パーティーでは、この二人を歌や踊りで祝福。更にスペシャルゲストとして出席したミュージシャン・つのだひろ氏より歌のプレゼントが贈られるなど、盛り沢山のイベントで若い二人をもてなした。

フラメンコで知り合ったという二人。この日も息のあったダンスを披露した

二人のために「メリージェーン」を熱唱するつのだひろ氏

6月10日(於：ナムコ営業本部ショールーム)

「プレス対抗ファイナルハロンレース大会」を開催

㈱ナムコ

ゲーム機全般・販売・ソフト企画開発
ゲームマシンのことはすべておまかせ下さい
●モニターゲームからマシンゲームまでetc.
HILLSIDE AMUSEMENT
ヒルサイドアミューズメント
〒231横浜市中区山手町9-3
TEL045-681-3110 FAX045-662-3550

㈱ナムコ（本社・東京、中村雅哉社長）では、このほど業界初のライド型競馬ゲーム「ファイナルハロン」を開発。7月中旬の発売を前にした6月10日、同社ショールームにおいて競馬誌・情報誌・業界誌などの出版社による試乗会並びにレース大会を実施した。

この「ファイナルハロン」は2イン1タイプのコクピット筐体で、プレイヤーは馬型のシートに跨がり、手綱レバーと鞭を入れるボタンで馬を操作し、レースを競うというもの。

当日は、優勝賞金10万円を目指して雑誌社12社がレースに参戦。レース実況を、ゲームの実況を担当しているラジオたんぱアナウンサー・山本直也氏が務める中、1200m、1600m、2400mの3戦を予選として行ない、弊誌を含む上位4名が決勝に進出した。

決勝レースはギャラリーの応援が飛び交う中、2400mで行なわれ、1・2着が鼻差という激しいレースを展開。

その結果、〝おもしろ競馬塾〟が見事優勝を飾った。また2着は〝ダービーを一生遊ぶ〟、3着には〝競馬王〟が入り、競馬関連雑誌が上位を独占した。

表彰式では、同社・猿川昭義常務が優勝チームにトロフィーと賞金を授与。また参加各誌にそれぞれ賞品が贈られた。

女性編集者たちも果敢にチャレンジ

最後の直線では手綱の操作も一層激しくなり、レースへの感情移入も高くなる

上位3チームを囲んで記念撮影。右／同社・猿川昭義常務、左／同社販売企画部課長・田井利明氏

ビリヤードのことなら何でもお任せ下さい！
張り替え工事などの各種作業は安心と実績の当方へ
ビリヤードの専門業者
お気軽にお問い合わせ下さい
山野商会
〒275 千葉県習志野市藤崎5-1-11
TEL 0474-73-6101
ビリヤードテーブル、用品の販売も行なっております。

6月3日〜6日（於：サンリオ本社他）

「'97サンリオクリスマス展示会」を開催

㈱サンリオ

㈱サンリオ（本社・東京、辻信太郎社長）では、クリスマスシーズンに向けての様々な新製品を一堂に展示した「'97サンリオクリスマス展示会」を6月3日〜6日の東京・サンリオ本社を皮切りに大阪、札幌、福岡の4会場で開催した。

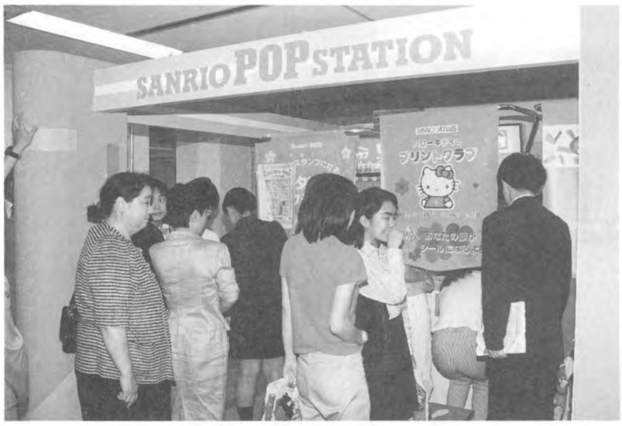
今回、アミューズメント関連製品で出展されたのは、「スタンプ倶楽部」のサンリオバージョン。すでに6月上旬より出荷が始まっており、6〜7月で300台を設置していく予定。現在、全国のサンリオショップなど450店から設置の要望が集まっていることから徐々に台数を増やしていく。

「プリント倶楽部」では、サンリオバージョン第3弾の新フレームとして「ハローキティ」「キキ&ララ」「マイメロディ」「パティ&ジミー」を発表。特に「ハローキティ」は、商品全体の4割の売上げを誇る看板キャラクターということに加え、最近ヤングアダルト層からも高い支持を集めていることから、1ユニット全てのフレームにキャラクターをあしらった。

今回はじめて展示されたのが「カード工房オリカ」のサンリオバージョン。都内で実施されたロケテストではノーマルバージョンの3倍のインカムを挙げており、当面は100台の設置を目指す。アミューズメント業界ではマルカ㈱とメディア商事㈱が総発売元となる。このほかでは「プリントなクラブ」「ハローキティのおしゃれタウン」「プリネーム」や、ガムボール自販機ながらカプセルベンダーなどにも転用できる㈱ココロ製の「おさるのもんきちのガムガムトロピカル」といった各種マシンや、「プリント倶楽部」「スタンプ倶楽部」関連グッズも多数出展された。

また、今後の新たな展開として提案されたのが、コミュニケーション自販機工房「サンリオ・ポップステーション（仮称）」。これはラインナップの揃ってきたサンリオ仕様の自販機コーナーを、物販スペースとは別のコミュニケーションショップとして独立させるというもの。コーナーには、仮装・変装グッズを用意するほか、シールを切ったり、スタンプを押すための作業台を設置。また、物販店での両替を無くすため、両替機は常設とする。5月16日には、福島県「郡山西武」内に第1号店がオープン。10台の自販機を設置。高校生を主に幅広い客層に利用されており、月間500万円の売上げを挙げているとのこと。今後、浜松ギフトゲート、西銀座ギフトゲート、川崎アゼリアなどにも出店を予定しており、本年度は50店の開設を目指す。

尚、AM自販機での展開を積極的に推進している同社では、7月18日から8月末の間、直営テーマパーク「サンリオピューロランド」で夏休みイベント〝プリクラ大作戦〟も実施する。ここでは30台以上のサンリオバージョンのAM自販機を設置するほか、サンリオキャラクターとの撮影等も行なう予定となっている。



初お目見えとなった「カード工房オリカ」サンリオバージョンも一際注目を集めた

アミューズメント関連ではないが、別フロアにミニゲーム「ポケットラブ」を展示。銀座で限定販売を行なった際には600人が行列を作った

プリクラ関連商品は70点。スタクラ関連商品は27点が展示された

業界時事報

5月28日～29日（於：大阪マーチャンダイズ・マート）

「'97第4回キャラクター＆ビジュアルアートフェア in OSAKA」を開催

キャラクター＆ビジュアルアートフェア実行委員会

去る5月28日～29日、大阪市中央区の大阪マーチャンダイズ・マート内展示ルームにて「'97 第4回キャラクター＆ビジュアルアートフェア in OSAKA」が開催された。

この展示会はライセンスビジネスを主業務とする企業が、一般企業に対してキャラクター、イラスト、写真などの著作物の商品化や広告・販売促進などへの活用を促進する目的で毎年、開催されているもの。大阪での開催は今回で4回目（東京では7回開催）。ぬいぐるみやノートといった商品企画やイメージ戦略にあったキャラクターとの出会いの場として、すでに重要な役割を果たしている展示会だ。

今回は㈱キャラクターライセンスシステム（本社・東京、鈴木光社長）、㈱コスモマーチャンダイズィング（本社・東京、石田哲郎社長）、㈱ぴえろプロジェクト（本社・東京、布川郁司社長）の3社が出展。テレビアニメのキャラクターをはじめ絵本のキャラクター、オリジナルイラストキャラクター、国内外アーティストの作品など、定番から新作まで500点以上に亘る著作物をそれぞれ展示した。

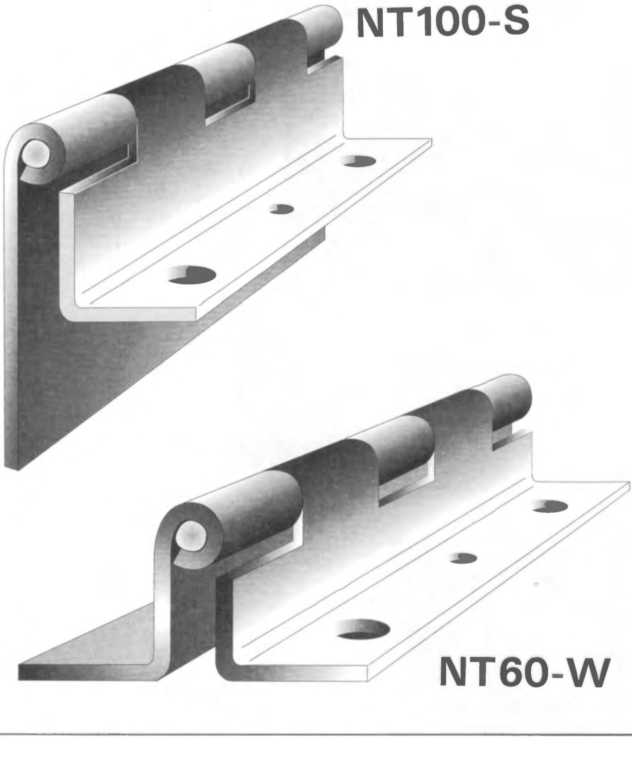
商品の素材や機能といったハードに対して、「かわいい」「楽しい」「新しい」といった商品を売るソフトとして、このライセンスビジネスの注目度は各業界で高まっており、特にAM業界ではクレーンブーム以降、プライズの商品化に対してニーズが急増。展示会へも多数のAM関係者が来場しており、最近ではプリント自販機のフレームといった新しいニーズも発生するなど、出展社にとってもAM業界は期待の分野となっている。

各社とも旬のキャラクターを出展。AM業界でプライズ化されているキャラクターも多く見られた

ゲーム機専用蝶番

フロントドアーヒンジ標準化

12t or 15tの扉にピッタリ
ドアーのタイプ別取付詳細図有り
特注品の試作、納期・価格応談
〔取扱商品〕 各種蝶番・キャスター・アジャスター・パチン錠



資料請求は……

nitto

まごころをお届けします………
日東金属株式会社
東京都世田谷区奥沢7-11-5
TEL (03) 3704-0161 / FAX (03) 3704-0170

5月29日（於：シーホークホテル&リゾート）

「福岡プライベート・ショー」を開催

㈱M・G・M

カジノゲーム用品の総合メーカー㈱M・G・M（本社・東京、松井隆社長）は、去る5月29日に福岡県のシーホークホテル&リゾート1F「NAVIS」に於いて「1997　M・G・M　INTERNATIONAL　GAMING　PRIVATE　SHOW」を開催した。

今回のプライベートショーは、韓国・済州島のカジノで今まで不可能だったスロットマシンの導入が近々認可されるという情報に端を発している。現在、韓国内での展示会開催はスロットマシンの通関の関係で実現出来ない為、韓国に最も近い九州・福岡県での開催となった。同社とタイアップしたスロットマシンメーカーは、オーストラリアの「ARISTOCRAT（アリストクラット）」とスペインの「RECREATIVOS　FRANCO（フランコ）」。両社とも、世界的に有名なスロットマシンメーカーで、韓国カジノ市場に大きな関心を示している。

当日は、韓国カジノ協会の副会長や事務局長、済州島から「ホリデー・イン・カジノ」「ハイアット・リージェンシー・カジノ」「ソギポ・カル・ホテル・カジノ」「カジノ・ラゴンダ」「グランド・カジノ」等の関係者、またソウルや釜山のカジノ関係者も会場に詰めかけ、大いに賑わった。特に今回のメイン商品である前述のスロットメーカー2社には多くの質問が飛び交い、スロットマシンへの関心の高さが伺われた。スロット以外では同社のカジノテーブルを10台展示。中でも韓国で人気のある「大小」や、新しいカジノゲーム「CASINO　WAR（カジノ・ウォー）」には注目が集まっていた。

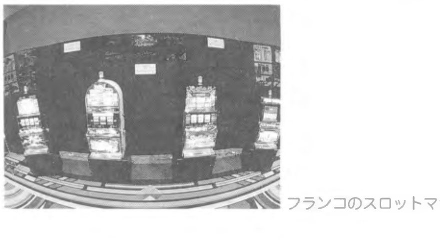
また、以前の同社展示会と決定的に違うのは、百貨店・専門店・量販店を通じて一般消費者に販売していく「Xーファイル・コレクティブル・カード・ゲーム」や「キャラクター・トランプ」、「輸入ボードゲーム」のブースであろう。特に「X—ファイル・コレクティブル・カード・ゲーム」は、一般来場者は元より、韓国カジノ関係者や日本のカジノバー関係者からも高い関心が示され、ブース内ではゲーム説明を求める声が絶えなかった。

同社では、この展示会を機会に「X—ファイル・コレクティブル・カード・ゲーム」の1stエディション、2ndエディション（共に英語版）の日本本格発売を開始した。尚、日本語版の発売は12月を予定している。米国コレクティブル・カード市場で、既に「マジック・ザ・ギャザリング」に次ぐ売上げを誇る「X—ファイル・コレクティブル・カード・ゲーム」は、同社の一般市場販路の拡大に大きな武器になると思われる。

新ゲーム「カジノ・ウォー」

「Xーファイル・コレクティブル・カード・ゲーム」

アリストクラットのスロットマシン



フランコのスロットマシン

ゲームとは別の方向から娯楽を提供

「なむこ屋総本舗」単独店を兵庫・加古川にオープン

㈱ナムコ

㈱ナムコ（本社・東京、中村雅哉社長）では5月21日、兵庫県加古川市のイトーヨーカ堂3階に「なむこ屋総本舗」初の単独店舗をオープンした。

同店舗は「エンターテインメントグッズショップ」というスタイルで、ゲームとは違った分野から娯楽を提供することを目的としている。扱う商品は、駄菓子を始めとして「ドラえもん」等のキャラクターグッズやぬいぐるみ、玩具など。年齢を問わず受け入れられるよう、100円以内で買える商品が数多く揃えられている。その為か客の年齢層は幅広く、休日の来客数は1000人を越えるという。営業面積は約75㎡。年商目標は約7000万円。

「なむこ屋総本舗」は、現在まで同社のロケーション5店に併設出店され、成果を挙げていた。今回の出店は、そこで培ったノウハウが単独店としての営業に充分耐えうるとの判断から決められたもの。従って、今後は併設と単独の2形態での営業となる。

同社では今後の展開として、同様の単独店舗を今期中に5店舗以上出店する予定としている。この加古川1号店はそのモデルタイプとなる。最終的には、同社直営のロケーションにて併設営業している5店舗とあわせ、全体で20店舗体制にしたい考えだ。

「なむこ屋総本舗」単独第1号店

JAPAN KARAOKE STUDIO ASSOCIATION

カラオケボックス業界の健全発展を目指して…

〈全国のカラオケボックス事業者の皆様へ、協会加入のご案内〉

日本カラオケスタジオ協会は、カラオケボックス業界の健全な発展に向けて活動するカラオケボックス事業者による全国規模の組織です。入会並びにお問い合わせに際しては、下記所轄の協会加盟団体までご連絡下さい。尚、所轄団体のない都道府県については、協会事務局にて承っております。

地区	団体	電話
北海道	北海道カラオケボックス協会	☎011-511-1271
東北	青森県カラオケ事業者防犯協会	☎0172-37-1234
	岩手県カラオケボックス業防犯協会	☎0196-37-6331
	宮城県カラオケボックス防犯協会	☎022-215-3110
	秋田県カラオケ事業者防犯協会	☎0188-23-4144
	山形県カラオケスタジオ協会	☎0236-21-0021
	福島県カラオケボックス防犯協会	☎0245-24-0199
関東	茨城県カラオケ事業者協会	☎0299-24-3540
	栃木県カラオケ事業者防犯協会	☎0289-76-1288
	埼玉県カラオケ業防犯協力会	☎048-481-3800
	千葉県カラオケ事業者協会	☎043-246-6100
	東京カラオケボックス事業者防犯協力会	☎03-3980-4251
	神奈川県カラオケスタジオ協議会	☎045-761-6169
	山梨県カラオケレジャー協議会	☎0552-37-7855
信越	長野県カラオケ事業者協会	☎0262-33-3177
	新潟県カラオケ防犯協会	☎025-229-3113
北陸	富山県カラオケスタジオ協会	☎0764-23-1872
東海	岐阜県カラオケ事業防犯協会	☎0582-75-2371
	静岡県カラオケルーム防犯協会	☎054-258-1123
	愛知県カラオケボックス協会	☎052-251-4157
	三重県カラオケスタジオ協会	☎0592-24-1066
近畿	滋賀県レンタルカラオケルーム協会	☎0749-24-4685
	京都府カラオケ事業者協会	☎0774-24-6771
	大阪府カラオケ事業者協会	☎0729-64-0515
	兵庫県カラオケスタジオ協会	☎078-334-3609
	奈良県カラオケ事業者協会	☎0742-62-5200
	和歌山県カラオケ事業者協会	☎0734-71-2931
中国	鳥取県カラオケボックス協会	☎0857-29-5611
	岡山県カラオケボックス業防犯協会	☎086-222-2868
	広島県カラオケオペレーター協会	☎082-252-7428
	山口県カラオケスタジオ防犯協議会	☎0827-21-0228
四国	香川県カラオケボックス協会	☎0878-31-1111
	愛媛県カラオケスタジオ協会	☎0899-75-1190
九州	福岡県カラオケ営業防犯連絡協議会	☎092-412-2111
	佐賀県カラオケボックス防犯協会	☎0955-23-8870
	長崎県カラオケスタジオ協会	☎0958-25-5677
	熊本県カラオケボックス防犯連絡協議会	☎096-370-2557
	大分県カラオケBOX協会	☎0975-46-6806
	宮崎県カラオケボックス防犯協会	☎0985-32-3060
	鹿児島県カラオケスタジオ協会	☎0992-57-2843

日本カラオケスタジオ協会

会長　千田 一彦

事務局　〒141 東京都品川区上大崎2-21-13 東高目黒ペアシティ402 TEL.03-3779-2491 FAX.03-3779-2508

各地ATPにて7月～8月

トヨタ自動社協賛の夏期イベントを開催する

㈱セガ・エンタープライゼス

㈱セガ・エンタープライゼス（本社・東京、中山隼雄社長）では、トヨタ自動車㈱の協力を得て各地ATP等で夏期イベント「TOYOTA・SEGAレーシングフェスタ97　SAMBA CARNIVAL」を開催する。

主な実施内容は左記の通り。

①サンバカーニバル

「ホイッスル片手に気分はもうリオのカーニバル！」をスローガンに繰り広げられる、本場ブラジル人ダンサーによるパレード。開催日時・場所は次の通り。

◎7月19日／新宿ジョイポリス
◎7月20日／東京ジョイポリス
◎7月21日／横浜ジョイポリス
◎8月16日／大阪ATCガルボ
◎8月17日／セガアリーナ
◎8月31日／福岡ジョイポリス
（いずれも実施時間は午後3時～5時30分）

②TOYOTAレースクイーンズ・スクエア

レースピット風にアレンジしたブースを設け、プロドライバーやレースクイーンたちとの記念撮影、ゲーム大会などを実施する。また併せて、各種レースゲームとアトラクションを使用して行なうスタンプラリーも実施される。

◎7月19～21日／新宿、東京、横浜各ジョイポリス
◎8月16～17日／大阪ガルボ、セガアリーナ
◎8月30～31日／福岡ジョイポリス

③TOYOTAバーチャルピット

レースカー展示や、仮想ピットにて実施されるチームメカニックによる作業デモンストレーションなど。

◎7月19～21日／タカシマヤタイムズスクエア1F正面入口
◎8月16～17日／セガアリーナ屋外アメニティ広場

その他、トヨタ車（車種／キャバリエ）などが賞品として用意される豪華プレゼントキャンペーンも実施される。

著作権侵害だとして㈱フェイスを提訴

データイースト㈱

データイースト㈱（本社・東京、福田哲夫社長）は5月30日、㈱フェイス（本社・東京、金谷龍坤社長）が製造・販売したビデオゲーム「マネーアイドル　エクスチェンジャー」が同社の「マジカルドロップ」および「同2」の著作権を侵害したとして、製造および販売の差し止め、製品廃棄、損害賠償などを求め、フェイスを東京地方裁判所に提訴した。

同社によると「マジカルドロップ」は、95年4月にロシアのラス社より、「画面の上方から押し出される数種類のアイテムの内、一種類を下にいるカーソル用キャラクターが吸い取り、吸い取ったアイテムを上方へ吐き出すことで、上方にある同種類のアイテムを連結させて消滅させるというストーリー性（以下・ドロップ型ストーリー）を有するゲーム機の製作、および販売に関する一切の権利につきライセンスを受け創作した」ゲームであるという。

同社では、96年8月にラス社よりこのドロップ型ストーリーに関する全ての著作権を譲り受け、現在もその著作権を保有している。

しかしフェイスの同製品は、マジカルドロップシリーズとの類似点が多くみられることから、同社としては「模倣して製造した」ものと判断、同社の著作物であるマジカルドロップの翻案権（著作権法27条）を侵害するものだとし、提訴に踏み切った。

同社・福田社長は、

「当社はラス社の著作権を尊重し、正当な対価を支払ってこれを取得し開発した。今回のフェイスの行為はAM業界全体の健全な発展を阻害することにつながりかねない。断固たる法的手段をとることにより、AM業界における知的財産権の重要性を訴えることにした」と述べる。

一方、フェイスではこれに対し、「マジカルドロップとマネーアイドルでは根本的に遊びの目的・ルールが違う。あちらは玉を消していくものであり、こちらは両替することでアイテムを消していくもの」（金谷社長）と、基本的にゲームの目的が違うことを強調するコメントを残している。

6月8日（於 東京・ニューピアホール）

「第15回ゲーメスト杯争奪全日本ストリートファイターⅢチャンピオンシップ」開催

㈱新声社

毎回、全国のゲーマーたちの熱い注目を集めている㈱新声社（本社・東京、加藤博社長）主催の「ゲーメスト杯」。同大会は同社が発行する「ゲーメスト」誌の読者サービスとして1991年、「ストリートファイターⅡ」大会を皮切りにスタート。以後、旬のゲームによる数々の大会を開催し、プレイヤーたちに好評を博してきた。15回目となる今回は創刊200号を記念した大会でもあり、使用ゲームは現在、ロケーションで人気を集める㈱カプコンの「ストリートファイターⅢ」に白羽の矢が立った。

決勝戦の模様。その高度な戦いにはギャラリーのみならず、カプコン開発陣からも歓声が挙がった

参加者は予めゲーメスト誌上で募集。2000通を超える応募者から出場者512名と約530名のギャラリーを選出。当日会場はカプコンファン並びにゲーメストファンたちの熱気に包まれた。

大会にはトーナメント方式を採用。午前中に予選を行ない、午後からはコスプレコンテストを挟んでベスト16・ベスト8戦と進行。決勝には〝ネクロ〟を使用した高須恵一郎君と〝オロ〟を使用した川邑幸嗣君が勝ち上がった。

決勝は多数のギャラリーが見守る中、ステージ上で行なわれ、激戦の結果、高須君に軍配が上がり、「ストリートファイターⅢ」基板、「ウォーザード」基板（提供㈱カプコン）、モニター&コントロールパネル（提供㈱新声社）といった豪華賞品が贈られた。

各賞受賞者たち。前列中央が優勝した高須恵一郎さん

また、大会終了後はエキシビジョンマッチとして、カプコン開発者、ゲーメストライターとギャラリーとの対戦が行なわれたほか、カプコン新作発表会も実施。このうちテレビ等で話題を集める木梨憲太郎画伯デザインのキャラクター〝憲磨呂〟が登場する「マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター」は5台がフリープレイで公開され、各筐体には黒山の人だかりができた。

移転

◆㈱彩京

㈱彩京（竹村幸弥社長）では、営業部門の新設に伴い本社を左記住所に移転し、6月1日より業務を開始した。尚、旧本社は京都開発として継続される。

〈本社〉
〒164 東京都中野区中央5―8―5
オースミビル2F
TEL 03（5340）8768
FAX 03（5340）8968
〈京都開発〉

〒604 京都市中京区東堀川通御池下ル三坊堀川町55—1 大同ビル
TEL ０７５（２２３）３６１８
FAX ０７５（２２３）３６３８

◆㈱ジェイアンドティ

㈱ジェイアンドティ（本社・静岡、河合利昌社長）では、業務拡張に伴い事務所を左記住所に移転し、6月5日より業務を開始した。

〒411 静岡県三島市東大場2—9—15
TEL ０５５９（８１）１８８５
FAX ０５５９（８１）１８８６

◆㈱シン・インターナショナル

㈱シン・インターナショナル（本社東京、深澤伸一社長）では、本社を左記に移転し、7月7日より業務を開始する。

〒150 東京都渋谷区神宮前4—2—17
TEL ０３（５７７０）８２９０
FAX ０３（５７７０）８２９３

会社設立

◆㈲ザ・ツインズ

ゲーム機器の海外販売を主業務とする新会社㈲ザ・ツインズ（木内光俊社長）が設立され、5月15日から営業を開始した。住所等は左記の通り

〒135 東京都江東区青海2—31—2 青海流通センター1号倉庫棟3F
TEL ０３（３５２９）０７５５
FAX ０３（３５２９）０７６６

改組

◆㈲東プロ

㈲東プロ（本社・東京、田島利昭社長）では、6月2日付けで改組し、社名を㈱東プロとした。

人事異動

◆㈱カプコン

㈱カプコン（本社・大阪、辻本憲三社長）では、6月27日付けで左記の人事異動を実施した。

▽副社長（専務） 相川　忠
▽専務（常務） 大島平治
▽常務（取締役） 青木　隆
▽常務（取締役） 岡本吉起
▽取締役 AM事業本部長 吉田昌稔
▽取締役 CS事業本部長 杉本春弘
▽カプコンUSA社長 原田　健
〈敬称略〉

◆㈱スガイ・エンタテインメント

㈱スガイ・エンタテインメントでは、6月27日付けで左記の人事異動を実施した。

▽専務 営業本部長兼推進部長（常務） 藤　直樹
▽常務 管理本部長兼経理部長（取締役） 山田紀夫
▽監査役 山口　均
▽顧問（専務 管理本部長） 碓井昭宏
〈敬称略〉

◆㈱ナムコ

㈱ナムコ（本社・東京、中村雅哉社長）では、5月20日の取締役会において左記の通り人事異動を決定し、6月1日より実施する。

▽常務取締役 コンシューマー事業部門担当（常務取締役 コンシューマー事業部門担当兼コンシューマー統括室長） 浅田安彦
▽生産管理部長（サービス部長） 中島一樹
▽サービス部長（製商品計画調整本部部長） 和泉俊幸
▽コンシューマー統括室長（生産管理部長） 丹沢隆夫
〈敬称略〉

組織変更&人事異動

◆パワーリンク㈱

パワーリンク㈱（本社・東京、西川富士男社長）では、機器・景品販売事業、ロケーション運営事業などアミューズメント事業拡大に伴い、6月2日付けで左記の通り組織変更および人事異動を実施した。

〈組織変更〉
営業部、企画開発部をそれぞれ営業本部、企画開発本部に変更する。

〈人事異動〉
▽営業本部長（営業部長） 木村喜一
▽企画開発本部長 吉野　繁
〈敬称略〉

お詫び

◆㈱セントラル

本誌6月号104頁の広告中、製品名に誤り及び著作権の表記漏れがありました。関係者各位にご迷惑をおかけしたことをお詫びするとともに、左記の通り訂正させて頂きます。

誤／恐竜バンク
正／リトゴジ怪獣シリーズ BIGバンク&卵バンク
©TOHO・TOHO EIGA
ⓒ/ⓓ N・T&R・L
PRODUCED BY ∞ CONCORDE CORP.; LTD.

訃報

◆㈱大阪娯楽機製作所

㈱大阪娯楽機製作所、専務取締役・雅楽淳二氏が6月6日、予てより病気療養中のところ逝去された。享年55歳。告別式は8日、箱作東住民センター（大阪府阪南市箱作945）にてしめやかに執り行なわれた。故人のご冥福をお祈り致します。

COIN JOURNAL MONTHLY
ANNUAL SUBSCRIPTIONS

Future subscribers to Coin Journal Monthly should contact us directly.

◆ ANNUAL SUBSCRIPTION RATE
(INCLUDING AIR MAIL COST)

- **FIRST ZONE** -includes all Asian countries outside the Soviet sphere. ……… US$430 (Per Year)
- **SECOND ZONE** -includes Canada, North, Central America, western India, and the Middle East, Europe. ……… US $514 (Per Year)
- **THIRD ZONE** -including Continental Africa and those countries of Asia under the Soviet sphere, and South America. ……… US$586 (Per Year)

Please remit the one-year subscription fee (including air mail cost) to the bank indicated below or mail a money order for the appropriate amount. (Notify us of your remittance and include your name, address, telephone and fax number. You may do this by fax.)

Bank name : Sumitomo Bank Minamimorimachi-branch.
A / C No. : 129-1114597
Address : 1-29, 2-chome, Minamimorimachi, Kita-ku, Osaka, Japan.

NOTE

Subscribers in Korea, Taiwan, Hong Kong and Singapore will find it more convenient to apply to Coin Journal agents in their respective areas.

Coin Journal Co., Ltd.

Mark Best Bldg., 2-10-19, Higashitenma, Kita-ku, Osaka, Japan.
TEL.06(354)9891 FAX.06(354)9898

コインジャーナル海外代理店

最近、海外で弊誌の購読をご希望される方が増えているため、海外取次店を設置致しました。読者の皆様のお知り合いに下記４地区で弊誌の購読を希望されている方がおいでになりましたら、各取次店をご紹介頂けますようお願い申し上げます。

台湾讀者們

「月刊コインジャーナル」（電視遊楽機專門月刊）和「月刊カラオケファン」（卡拉ＯＫ月刊）、為了方便台湾地区讀者、在台已設有服務處、希望訂閲者、請與下面地址联絡。

〈台湾総代理店〉

生泉企業有限公司

台北市基隆路二段51号6F-3
6F-3, No.51, KEELUNG RD., SEC.2, TAIPEI, TAIWAN, R.O.C.
TEL.02(739)1711 FAX.02(739)1713

香港讀者們

「月刊コインジャーナル」（電視遊楽機專門月刊）為了方便香港地区讀者、在港已設有服務處、希望訂閲者、請與下面地址联絡。

〈香港総代理店〉

美都電子娯樂有限公司
M.E.N. LIMITED

RM. 1418, PARK-IN COMMERCIAL CENTRE,
56 DUNDAS STREET, KOWLOON, HONG KONG.
TEL.(852)2710 9918 FAX.(852)2771 6357

韓國購讀案内

월간 COIN OP JOURNAL (전자유기기구 전문 월간 잡지 및 월간 가라오게) 잡지를 구독 및 광고를 희망하시는 분은 아래 전화로 전화주시면 출장하여 정성껏 상담해 드리겠읍니다.

〈한국총대리점〉

大興實業

大韓民国SEOUL市中区奨忠洞一街54-1
芬道B/L401号
TEL.02(269)4750(代) FAX.02(277)0199

SUBSCRIPTION INFORMATION

FOR SUBSCRIPTION INFORMATION OF COIN JOURNAL FOR SINGAPORE, MALAYSIA, THAILAND, PHILLIPINES AREAS, KINDLY CONTACT THE FOLLOWING.

〈AGENT〉

J ASHBY MARKETING PTE LTD.,

13 Liu Fang Road, Singapore 628671
TEL.2686500 FAX.2681663, 2682206

広告索引

あ

アーバン……45
アイ・エム・エス……11
アイ・ランド……356
アクシス商事……210
アクト電子……208
旭精工……462
朝日物産……346・356・460・461
アシスト……207
亜土電子工業……327
アトラス……29・30・31
アポロ……目次折込み①
アミューズオリエント……[illegible]・[illegible]
アミューズ……68・69・70・71
アレックス……343
イーエムアイ……334
イトウ……350
イエローバッグ……340
インタージオ……57
ウエップシステム……63
宇宙堂……342
浦山商事……205
エイコー……112・113
エイ・ピー・アイ……200・201・202・203
エイティング……6・7
エイブイジャパン……434
エイブルコーポレーション……36・37・38・39・40
エクセレントシステム……258
エコール……323
エス・エヌ・ケイ……10・11
エスケイジャパン……278・279・280・281
エヌエムケイ……43
エパトン……341
M・G・M……77
エム・ティー・ジャパン……76
エルヴイ……94・95
大平技研工業……126・127・128
オービット……254
オムロン……214
オモロン商事……358

か

カトウ製作所……182・183
カナヤ商会……339・363
カネコ……23
カプコン……折込み①・8・9
カヨーコーポレーション……98
関西電子……355
カンゼ……320
北日本通信工業……187
キッズ……325
岐阜特機……22
九娯貿易……60・61
キョーワインターナショナル……338
共和レジャーサービス……42
旭日企業……300
グレイド……121
ケイアンドユウ……221
ケイシステム……328
ケイユウシステム……428
ゲーメスト……379
小林商事……425
こまや……186
娯研……326

さ

彩京……5
サブヒロモリ……120
ザ・ツインズ……321
サミー……32・33・34
サンカンパニー……359
三賞製作所……449
サンキョーベスト……180
サン・ミューズ……192・193
サンメック……372
サンワイズ……74・75
三和電子……277・345・371
G.M.エンタープライズ……344
ジーエム商事……102
ジール……124・125
シグマ……表2・26・27
システムサービス……82・83・84・85・86・87・88・89・90・91
芝商事……276・398
清水企画……198・199
ジャノ・エンタープライズ……211
ジャパンアミューズメントシステム……目次折込み①
ジャレコ……12・13
秀和……363
上昇……24・25
昭和技研工業……194
スクラッチ……104・105・106・107・108・109・110・111
スタンス……250
セイミツ工業……275
セガ・エンタープライゼス……129・130・131・132・133
全国カラオケ事業者協会……382
セントラル……115・116・117・118・119
総商……247
ソフィアコーポレーション……435

た

第一販売……351
タイガー商事……318
大仙産商……58・59
タイトー……14・15
太陽自動機……35
大裕……350
タカラアミューズメント……80・81
宝商事……458
タスコ……134
辰巳電子工業……99
タニガワ……78・79
玉屋……365
中部商事……256・257
ティー・エム・シー・ジャパン……335
ティーピーオー……362
テクモ……19・20・21
トーケン……209
トーゴ……206
トーシン産業……196・197
東信電気……423
トーヨーリース販売……336
トーヨー……360・372・433
トーワジャパン……52・53・54・55・56
東葉興業……375
東プロ……192・193
トスク……344
トップ産業……248・249
トライ……330

な

中日本プロジェクト……459
ナコス……100・101・250
ナビス産業……72・73
ナムコ……4・表4
ニッコウ電子……282
日東金属……441
日邦産業……103
日本オート玩具……47
日本カラオケスタジオ協会……443
日本ビー・エム・シー……212・213
NEWジャトレ……46
ネクスト……317・332・451
野々部時計店……114

は

バーチャルコポーレーション……204
バーリーサービス……3
パラダイス電子……371・455
パルシステム……452・453・454
パワー・リンク……184・185
バンウェーブ……62
バンプレスト……64・65・66・67
光新星……251
ビスコ……18
ヒューマン……50・51
ヒルサイド・アミューズメント……297・427・439
ピーアイシー……250
ピーナッツクラブ……172・173・174・175・176・177
B&F……181
ビデオシステム……表3
ファーストロック……233・300・430
ファントム……357
フェイス……48・49
富士電子工業……44
ブラウン商会……336
ブルーム……92・93

ま

マイクロジャパンシステム……301
眞砂工業……195
松山ゲームサービス……252・253
ママトップ……215・366
マルカ……188・189・190・191
ミルキーウェイ……349
メイクソフトウエア……16・17
メキシコ……178・179
メッセサンオー……361
メディア商事……122・123
メトロ……28

や

焼津ミマツ……457
山田電子貿易……354
山野商会……439
友栄……171
ユウビス……96・97・98
ユニバース……255・348

ら

レイクランド……437
レクトロン……363
リバーサービス……折込み②
ロータスプレス……352・353

コイン・メダルのことなら…
…お任せ下さい。

OLYMPIA MACHINE GAME

ユーザーのニーズに確実に応える
信頼できる各種コイン・メダルメーカー。

株式会社 三賞製作所

本社工場／東京都新宿区築地町12
電　　話／03（3260）2450（代表）
F　A　X／03（3269）2195

わが社のマドモアゼル●

Mademoiselle

ワールドステーション㈱

(写真左より佐々木恵巳さん、飯田静可さん
佐竹美雪さん)

仕事とはいえ、このコーナーの取材は一服の清涼剤といった感があります。読者のため?に恋人はいるのか?どんなタイプが好みなのか?僕なんかどうか?など、毎回、記者魂を燃やして、本音を引き出そうと鋭い質問を浴びせつつ取材に当たっております。

さて、今月お邪魔したのはゲーム開発、ロケ運営などを手掛けるワールドステーション㈱。総務を担当する佐々木さんの趣味は映画観賞とパソコンで、今はインターネットにハマっているとのこと。好きなタレントは福山雅治で、夢に出てくるのも度々とか。飯田さんと佐竹さんはともに開発部デザイナー。飯田さんは自分のアニメーションの技術を活かしたいと同社に就職。カラオケとライブ観賞が趣味で、アニメ・ゲームの声優兼ロックシンガーの森川智之の自称・追っかけ。佐竹さんは、休日はアミューズメントパーク巡りをするというアクティブ派。夢は自分の書いた絵で世に出ることと仕事にも意欲的だ。

因みに恋人募集中の方が1人だけいますので興味のある方は、同社新製品「海でポーカー」「バカラスペシャル」お買い求めの際、お問い合わせ下さい。

編集後記

◆先日、久々にディズニーランドへ行った。日曜ということもあって園内は相変わらずの混雑ぶり。目当ての新アトラクション「ミクロ・アドベンチャー」は2時間待ちで断念。「トゥーンタウン」へと足を運んだ。◆最初に入った「ミートミッキー」はミッキーマウスの家の中を見て回るだけのものだが、ミッキーマウスが家にいる時は入場者を小グループに分け小部屋へと案内し、ミッキーマウスと記念撮影をさせてくれる。◆お客の93%がリピーターというTDL。その人気の秘密はキャラクター人気とこうしたきめ細かな演出によるところが大きい。◆パスポート代、飲食、お土産などを足せば客単価は1万円を優に超えるし、1泊しようものなら予算は1人3〜4万円という金額になる。それでも損をしたとは思わせないし、大人にさえ、また行きたいと思わせてしまうのがTDLのすごさである。わが家もすっかりリピーターとなり次はいつ行こうか検討している。

(J・S)

月刊コインジャーナル7月号
VOL.22・NO.259

発行・編集 原 昌也
発行所 株式会社コインジャーナル
本 社 大阪市北区東天満2-10-19
マークベストビル4階
TEL 06 (354) 9891・FAX 06 (354) 9898
東京支社 東京都渋谷区円山町5-4
道玄坂ビル6F
TEL 03 (3477) 2250 FAX 03 (3770) 6053
印 刷 株式会社ハマナ
発行日 平成9年6月30日
購読料 1部 1,650円(税込み)
年間 19,800円(税・郵送料込)

本誌掲載記事・写真の無断掲載を禁止します。

郵便はがき

料金受取人払

大阪中央局
承認

5435

差出有効期間
平成10年12月
31日まで
（切手不要）

530-0000

（受取人）
大阪市北区東天満2－10－19
マークベストビル
株式会社コインジャーナル
月刊コインジャーナル編集部 行

氏名	フリガナ	年齢		性別	男・女
住所					
電話		職業			
業種	AM施設業・メーカー・ディストリビューター・その他				

※オペレーターの方へ、差しつかえなければご記入下さい。

所有店舗数	直営店舗（　　　）店、リース店舗（　　　）店	
店舗立地	繁華街・駅前・ロードサイド・郊外・ＳＣ・その他（　　　）	
店舗規模	１～50坪　（　　　）店	50～100坪（　　　）店
	100～200坪（　　　）店	200坪以上（　　　）店

（きりとり）

ご返送頂いた方のため、下記のプレゼントを用意致しました。ご希望のものがあれば□欄に✓をお付けください。

□購読期間１カ月無料延長（年間購読者に限る・毎月20名）
□テレフォンカード（50度数・毎月50名）

※また現在、誌面にて店舗の紹介や店長へのインタビュー等によるお店紹介のコーナーを企画しておりますが、そちらへの掲載をご希望される場合は○印をお付けください（希望する・希望しない）

■今月号で特に役に立った記事、面白かった記事は何ですか

■よくお読みになるコーナーは何ですか。また、あまりお読みにならないコーナーは何ですか。よく読むコーナーには○印を、あまり読まないコーナーには×印をご記入ください

□各種特集　□オープンニュース　□新商品クローズアップ　□トピックス
□アミューズメントは我が天職　□法人申告所得ランキング　□気になる本
□ニューマシンインフォメーション　□フラッシュニュース　□ロケ別業況
□ ITEMコラム　□懐かしのマシン　□コンシューマ情報　□協会だより
□プレスウォッチャー　□海外情報　□日本のテーマパーク　□業界時事報
□中古機情報　□カラオケバックステージ　□その他（　　　　　）

■特集頁や新商品紹介頁に取り上げて欲しいものがあればご記入ください

（きりとり）

■本誌や業界に対するご意見・ご希望があればご記入ください

■最近の業況をお聞かせください

ご協力ありがとうございました。尚、プレゼントご希望の方は表面にご記入下さい

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

月刊ワインジャーナル

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

購 読 の お 願 い

「月刊コインジャーナル」年間購読料　　19,800円（税込み）

拝啓　かねて弊社発行の**「月刊コインジャーナル」**を御愛読賜わり厚くお礼申し上げます。
小誌は、業界のアップトゥデイトな問題について先進的な特集に取り組み、的確な情報を報道するため常に努力しております。誌面も新しくなり、より充実してまいりました。
改めて小誌の御購読をお願い致しますと共に、誠にお手数ではございますが、最寄りの郵便局より添付の振替用紙にて（送料不要）御送金下さいますようお願い申し上げます。

※下記の購読料は日本国内の料金（海外は別料金）です。

払込取扱票

02 大阪

通常払込料金加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）	金額
00980－1－11372	19800

加入者名：株式会社コインジャーナル

料金　特殊取扱

通信欄

※●下記の期間購読を申し込みます。　●新規
平成　年　月号より平成　年　月号まで1年間　●継続
●送本先
氏名（ふりがな）
●職業
〒（　　　）住所（ふりがな）
●TEL

払込人住所氏名（郵便番号　　）※
（電話番号　－　－　）

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号	00980－1（右詰めにご記入ください）11372
通常払込料金加入者負担	
加入者名	㈱コインジャーナル
金額	19800
払込人住所氏名	※
料金（消費税込み）	円
特殊取扱	

受付局日附印

Copyright (C) ANES
All rights reserved

TON PUU MAHJONG

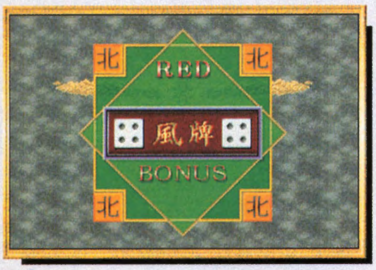
東風

Version 2.0 RX

内部確率変動機能搭載

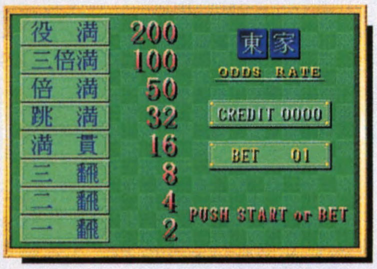
役　満　POOL機能

BIG BONUS (ｿﾞﾛ目ﾎﾞｰﾅｽ)



思考ロジック搭載

風牌ﾎﾞｰﾅｽ・赤牌ﾎﾞｰﾅｽ



東家(親権)ｵｯｽﾞ・ﾚｰﾄ2倍

速報　人気急上昇中!

■総販売■
有限会社 ネクスト TEL 06(645)0210
FAX 06(644)0040
〒556大阪市浪速区日本橋5丁目2−9

■開発元■
ANES™
有限会社　南　商事

新発売

小さくなって迫力は倍増!!
小さくなってロケーションは無限!!
小さくなってインカムは爆発急上昇!!

☆CR大工の源さん☆CR黄門ちゃまなどソフトは豊富に用意しています。

ミニパチドンキー

テーブルピンキー

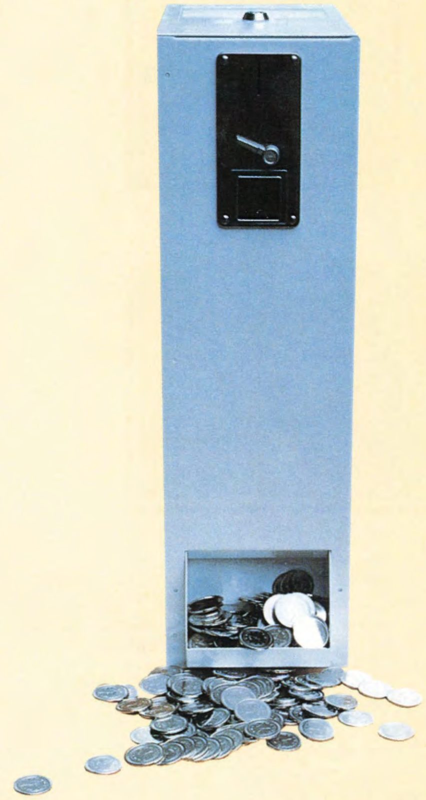
テーブルタイプ 4 人用

★ベット変更可能
★配当調整付

●300(W)×315(H)×255(D)
●重量　約 7 kg

ホッパーBOX

どこにでも取付けＯＫの優れもの。
お店で大活躍すること保障します。



520(H)×154(W)×300(D)

コンパクト卓上星占い機

SECRET BALL

シークレットボール

話題の13星座(従来の星占いは12星座)で
ズバリ運命を的中!!

多様なロケーション展開が可能!!

株式会社　パルシステム
Pal SYSTEM
娯楽遊技機総合商社
〒577 大阪府東大阪市長田内介２－２
☎06 (784) 9055　FAX06 (784) 9050 第1･第2･第3土曜日は定休日です。
振込銀行　東海銀行　東大阪支店
(普) 1083039
(株) パルシステム

待望のシリーズ第5弾遂に登場!!

前4作の実績を上回るシリーズ最高傑作

更に!! もっと!! を貪欲に追求すると今ここに決着!! すべてがベストです!!

CHERRY BONUS V
チェリーボーナス ファイブ

新発売

CHERRY BONUS V FIVE
サブ基板

製造元 ㈱ダイナ

Pal 株式会社 パルシステム
〒577 大阪府東大阪市長田内介 2－2
娯楽遊技機総合商社 SYSTEM ☎06（784）9055 FAX06（784）9050 第1・第2・第3土曜日は定休日です。

振込銀行 東海銀行 東大阪支店
（普） 1083039
（株） パルシステム

あのヒットソフトがパワーアップ!!

更に、もっとヒートアップして再登場です。

新発売

137Wフィーバーニューバージョン

(白枠付。FV中ベットUPOK)

37スクランブルニューバージョン

GTWニューバージョン(チョイス方式)

Pal 娯楽遊技機総合商社 SYSTEM

株式会社 パルシステム

〒577 大阪府東大阪市長田内介2－2

☎06(784)9055 FAX06(784)9050 第1・第2・第3土曜日は定休日です。

振込銀行 東海銀行 東大阪支店
(普) 1083039
(株) パルシステム

Double Bet Turbo
ダブルベットターボ

究極のバトル麻雀

発売中

メダル機専用の
各新バージョンソフトがございます。
ぜひご用命ください。

PR=Rメインマザーボード好評発売中！！（ロイヤル麻雀コンパチブル）
あらゆるCPUサブボードに対応！！
小ロット製品につき、品薄になる場合がございますのでご了承ください。

新
赤麻雀
〈親権利付き〉
★ 赤麻雀の3倍インカム!! ★ ★ セキュリティ充実!! ★
好評発売中！

リアルなしぼり付き「バカラスペシャル」新登場!!
◆ ロケテスト中 1日 ◆ ◆ 30000ベット 確認済み!! ◆
SEVEN POKER
セブンポーカー
WORLD STATION by ABLE CORPORATION

WINNING LINE1
ウイニング ライン ワン

スロットマシーンの醍醐味と面白さを集約した
小粋なド迫力スーパーマシン
●サイズ／H410×W300×D320(mm)
限定発売

対海外向け16分割シールプリンター機械一式ご用命承ります。（当社に展示製品がございます。）

●当社のゲームのアイデアを他のゲームへ無断にて引用する事の無い様に御願い致します。●遵法営業を順守し、ご使用ください。

PS パラダイス電子（株）
TEL.03（3372）1590（代）
FAX.03（3372）6955（24時間受付）
東京都中野区本町3-2-9（PSビル）
営業時間AM11:00～PM8:00土曜・日曜・祝・祭日休み
振込先
帝都信用金庫
中野支店
普 236318

PS PARADAIS. CO., LTD.
オリジナル証
使用は日本国内に限定
NO. F 05000

今、ブームのカラオケは、この一冊で、すべてOK!!

月刊 カラオケfan ファン

歌うよろこびを伝えるエンタテインメントマガジン

サイズはA4版

カラオケファンの
関心を集める人気歌手の
最新情報を満載！

カラオケライフに
欠かせない、
バラエティ溢れる
特集記事を掲載！

200ページ以上の
大ボリュームで、
毎月15日発行

表紙には、
現在話題のスターが
登場！

この内容で、
なんと定価600円

最新ヒット22曲＋ナツメロ4曲
の楽譜が、細かい歌唱アドバ
イス付きで掲載されているので、
カラオケの練習にもってこい！

作曲家・三木たかし氏、
伊藤雪彦氏の審査による
誌上カラオケコンテストを、
毎月開催中！

その他、新製品紹介、業界ニュース、お店案内、全国のカラオケサークル
情報など、内容盛り沢山！　巷で話題沸騰のカラオケ総合マガジンです。

便利な年間購読システムがお得です!!（お申し込みは郵便局備え付けの振込用紙をご利用下さい。）
●年間購読料：7,200円（送料サービス）●口座番号：00980-1-11372 ●振込み先：㈱コインジャーナル

詳しいお問い合わせは ☎06-354-9891
㈱コインジャーナル・月刊カラオケfan編集部まで

株式会社焼津ミマツ

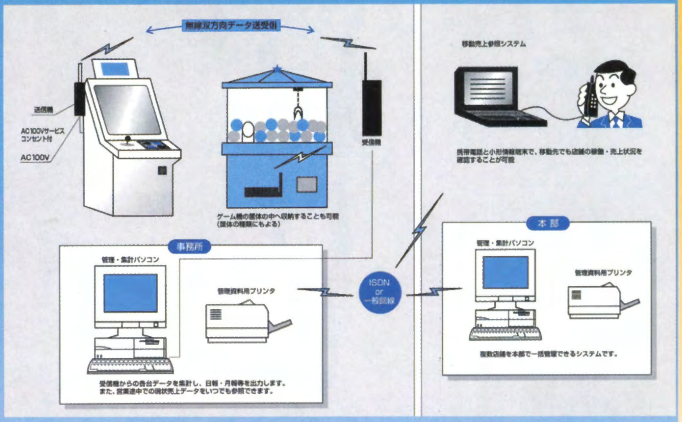
双方向無線によるゲームセンター売上管理及び売上戦略システム

PAY-WAVE

ペイウェイブ

業界初!

ペイウェイブシステム構成図



無線による画期的売上管理及び売上戦略システム登場

1. 効率的な集金・集計業務を実現!

一日の売り上げはコンピュータにより自動集計。日々のゲーム機売上カウンターチェック個別集金が不要になり、効率的な集金業務が可能。日報・月報・期間報を自動的に作成・出力するので、わずらわしい集計業務からも開放。

2. 稼働の弱い台を即座に判別!

リアルタイムで台別・ゲームジャンル別・エリア別に売上確認可能。稼働(売上)の少ないゲーム機が即座に判別でき、的確な指示が出せる。対策後の効果もすぐに確認でき、まさにリアルタイムでの戦略が実現可能。※特にUFOキャッチャーなどプライズ物の稼働をUPさせるのに有効。

3. 硬貨投入口トラブルを未然に防止!

朝の立ち上げ処理時に硬貨投入口に硬貨が詰まっている、または投入口異常(硬貨を入れても戻ってくる)などがあると、そのゲーム機を個別に表示。お客様からのクレームで初めて発見されることの多い「投入口のメンテナンス不良」を営業前・営業中に発見することで、売上の減少を防止。

4. 効果的な人員配置が可能!

時間帯別の稼働・売上が把握でき、アルバイトなどの適正なシフトが組め、人件費削減に大きな威力を発揮。

5. 煩雑なゲーム機管理を軽減!

あらかじめ条件を設定・入力することで、ゲーム機の減価償却費・簿価などの自動計算が可能。また、ゲーム機購入額に対しての回収率(資産管理含む)も自動計算・グラフ表示しリアルな収益管理をサポート。併せて、ゲーム機購入日や現在の設置場所・在庫まで管理できるため、店舗間移動などによる煩雑な管理業務を軽減。

6. 的確なマーケティングをサポート!

機種別・エリア(島)別の時間帯別売上が正確に把握できるため、景品の見直し・イベント企画・アプローチ方法の変更・レイアウト変更などを効果的にサポート。

7. 売上の信頼性が向上!

売上のコンピュータ自動集計で、従業員又は顧客による不正を防止することが可能。

8. 経営管理の合理化を実現!

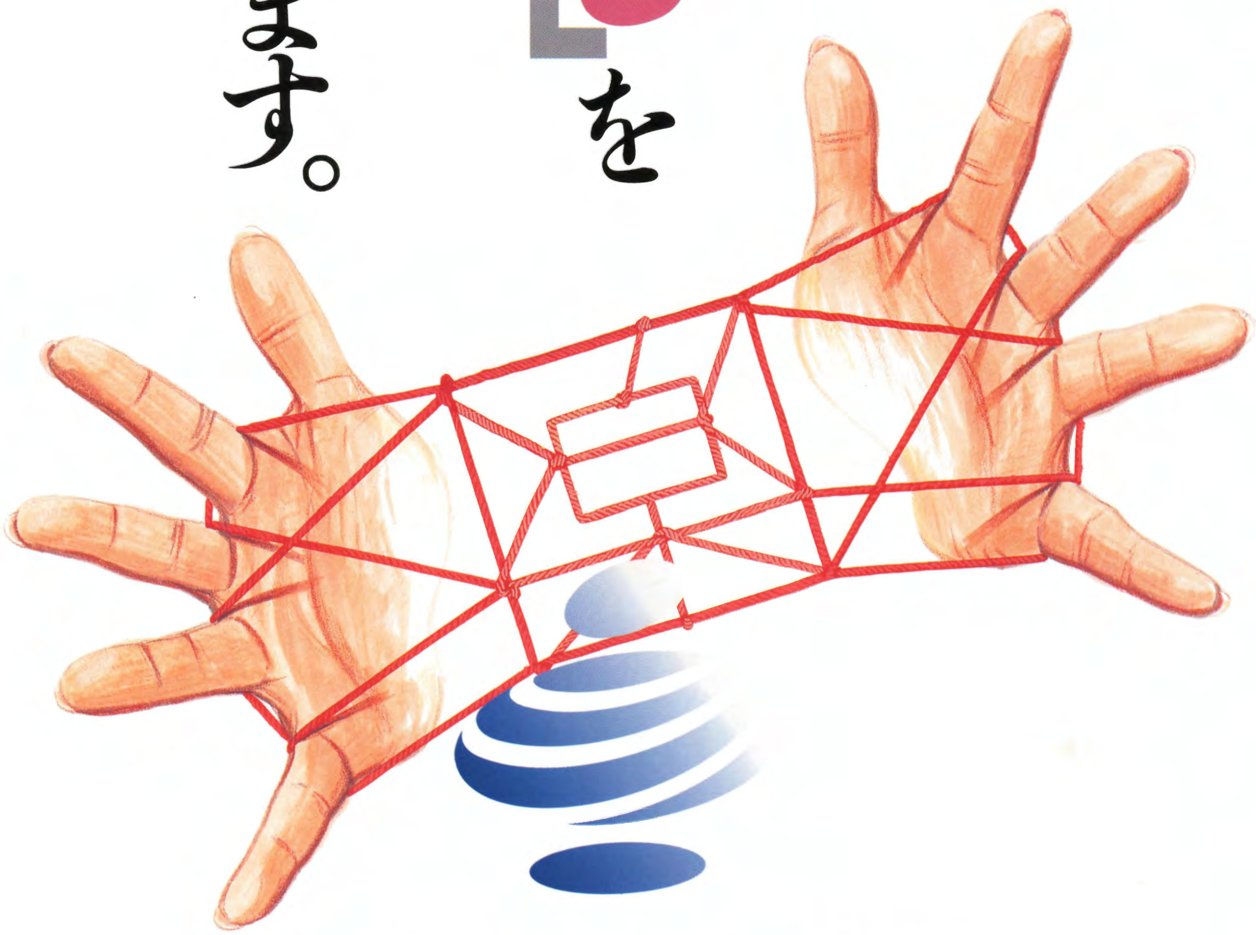
ISDN又は一般電話回線を使ったオンラインによる本部管理が可能です。これにより、マネージメントの合理化が可能になり、経営情報の一元化に大きな力を発揮。また、忙しいオーナーや管理責任者の行動をフリーにする「移動本部システム」も用意。

場所を選ばず取付けでき、メンテナンス・交換も簡単!

出願番号　特願平　8-263639

創意と工夫で常に一歩先を読む
株式会社焼津ミマツ
ペイウェイブ事業部
〒425 静岡県焼津市焼津6丁目6番32号
TEL054-628-7281(代)
FAX054-628-7283
ホームページアドレス　http://www.electro.co.jp/mimatu
ジー・エス情報システム株式会社(共同開発元)

いつも、「楽し」をお届けします。



感動、喜び、ユーモア、心地よさ、驚きetc…

いつだってどこにいたって、一人でいてもみんなと一緒にいても、そこにいる楽しさにいろんなカタチがあれば、誰もがしあわせな気分になれます。
「アシストカタログ」は、そんな楽しさのカタチをたくさんつめこんだ、アミューズメントのためのショッピングカタログ。お電話一つでいつでもあなたのそばへ、「楽し」をお届けします。

TAKARA SHOJI

最新版
アシストカタログを
進呈いたします。
ご希望の方は、
お気軽にお問い合わせ
ください。

お問い合わせ・お申し込みは、お気軽にフリーダイヤルでどうぞ。

新しい交遊が生まれる時、必ずそこに。 マーケティング事業部 〒552 大阪市港区磯路2丁目19番26号 アース・ワークビル
株式会社 宝商事 TEL 0120-209-777（フトク ラッキー7） FAX 0120-209-666

©1997 DYNAX SOFT Div./Nakanihon,Inc.Nagoya Japan.
JANPUTER SPECIAL
ジャンピュータースペシャル
最新作
好評発売中！！
花札 華陽炎
ジャンピュータースペシャル
麻雀 雷神牌
麻雀 天神牌
花札 華陽炎
スコアータイプ
メダルタイプ
業界初の2in1方式!!
花札 花かんざし・華簪
花札 華五光 番外編
麻雀 カフェタイム
麻雀 ロイヤルサブ シリーズ
華シリーズ
花札 華五光 番外編
他の追随を許さない強力ラインナップ！！
麻雀 メインボード シリーズ
麻雀 聖龍伝説
Return of SEL雀II
リターンオブセレジャンII
MAHJONG 麻雀 SUPER 大中華圏
麻雀 スーパー大中華圏
麻雀 世界の神秘 The Mysterious World
麻雀 世界の神秘
麻雀 宇宙の神秘 The Mysterious Universe
麻雀 宇宙の神秘
麻雀 立直II
GOOD IDEA!!
VIDEO COMPUTER SYSTEM DYNAX
DYNAX SOFT Div.
ダイナックスソフト事業部

Super 9

スーパー ナイン

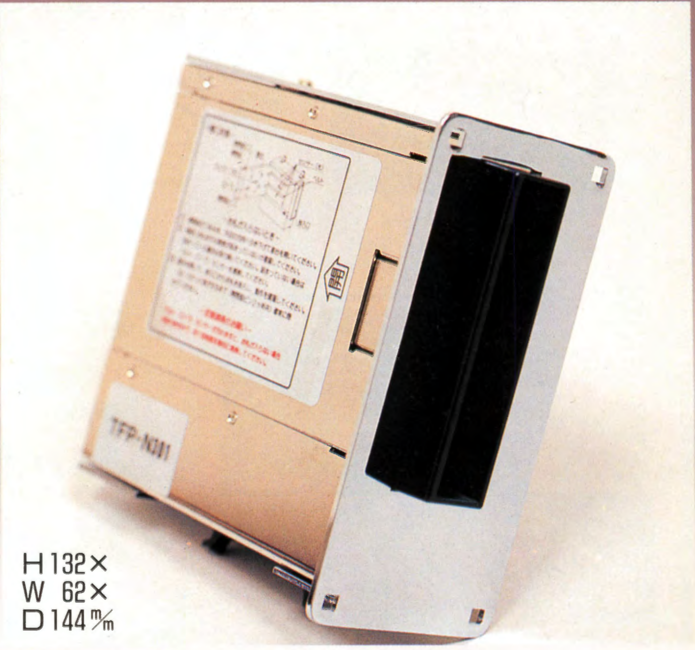
9リールのオールメカニック！
8ラインと遊び方同じ!!

H375×W415×D480㎜
〒91-51445
重量：約32kg

※ビデオや液晶ではありません。

コンパクトな
両替機などに最適な
識別機！

720ABと同一サイズ



H 132×
W 62×
D 144㎜

遵法営業を厳守しご使用ください。

AS 株式会社 朝日物産
〒535 大阪市旭区新森7－4－32
TEL 06(955)2311／FAX 06(955)2313
振込先 相互信用金庫 守口支店 当座預金 153659 ㈱朝日物産

AS ASAHI BUSSAN CD.,LTD. TEL 81-6-955-2311 FAX 81-6-955-2313

4-32,Shinmori 7-Chome Asahi Osaka 535 Japan. BANK NAME: SUMITOMO BANK SENBAYASHI BRANCH ORDINARY

実績のメカニズム❖信頼と技術のふれあい

●全てのゲーム機に対応可能●あらゆる不正使用に対する防御機構を装備●不良硬化問題を一挙に解決!!

「伊勢崎 ナムコランド」
協力：（株）ナムコ

メダル貸・両替機

AC-3000T

（高額紙幣対応）
リサイクル式で選別精度の良い紙幣識別機、見やすいドットマトリックス式の大型表示器、選択ボタンは押し易いタッチパネル式、1メダル2ホッパーによる高速払出し、タイマー付き自動回収機能付き、当たり機能付き、設定作業は対話形式で簡単、等々便利な機能満載。

両替機

AC-4000T

（高額紙幣対応）
識別精度の優れたリサイクル式の紙幣識別処理装置を搭載し、見やすいドットマトリックス式の大型表示器を装備した両替専用機。

コインホッパー

DH-750/U1

（エスカレーター付）
ラスベガスカジノでも使われている各径コイン（21φ〜38φ）専用コインホッパー。

WH-2

（エスカレーター付）
従来の、高速払出しを可能にしたコンパクトタイプのホッパーにエスカレーターをつけたモデル。筐体内部の小スペースに設置でき、コインリフトを実現。

コインセレクター

AD-922E

（2ウェイ電子セレクター）
500円コインサイズ迄の,あらゆるコイン、メダルに対応可能な高選別、低価格を実現した3.5インチ型2way電子セレクターです。

謹　告

当社のコインセレクター等、その全製品は、特許権、実用新案権及び意匠権によって保護されております。したがいまして、権利侵害については、民事上・刑事上の罰則規定が適用されます。

お客様各位

弊社製品は1台からでもご注文を承ります。ご注文、お問い合わせは営業部までお気軽にご連絡下さい。

信頼と技術のふれあい
Asahi Seiko CO.,LTD. 旭精工株式会社
本社・本社営業部●〒107 東京都港区南青山2-24-15
TEL.03-3401-6181 FAX.03-3408-7420 ■詳細はカタログをご請求下さい。
■URL http://www.fsi.co.jp/asahi/

平成8年度AOUベストインカム賞受賞!!

1995年

対戦アイドル麻雀ファイナルロマンス2

1996年

対戦麻雀ファイナルロマンスR

そして

1997年

対戦麻雀の最高峰、
ファイナルロマンス シリーズ最新作、遂に登場!!

対戦麻雀ファイナルロマンス4

業務用麻雀初の「対戦システム」を採用した
「ファイナルロマンス」シリーズが装いも新たに登場します。
驚異の新システムを搭載し、
一新されたキャラクターの脱衣アニメーションも一段とクオリティUP!!
オペレーターの皆様のご期待に応えるべく、
前2作以上の大ヒット&長期インカムを目指して鋭意開発中です。
どうぞご期待ください!!

VIDEO SYSTEM

ビデオシステム株式会社
〒600 京都市下京区中堂寺粟田町1番地　京都リサーチパーク サイエンスセンタービル4号館7階
TEL.075(323)0023(代) FAX.075(323)0024 ホームページアドレス http://www.dreamsquare.co.jp

月刊コインジャーナル7月号 平成9年6月30日発行（昭和56年11月24日第三種郵便物認可）第22巻第7号 通巻59号 毎月30日発行 定価一、六五〇円